

SOFTWARE GIDS

ADVENTURES, STRATEGIE-, ARCADE- en SIMULATIESPELLEN.

VERSCHIJNT 6X PER JAAR
MEI / JUNI 1995
FL. 7,95 / Bfr. 155
NR. 31

PC / Macintosh / Amiga
CD-ROM / CD-I

Gedoemd om verder te spelen !

DOOMklonen en -varianten:

Operation Body Count
Rise of the Triad
Dark Forces
Quarantine
Descent
Heretic
Zephyr

Strategie & Wargames:

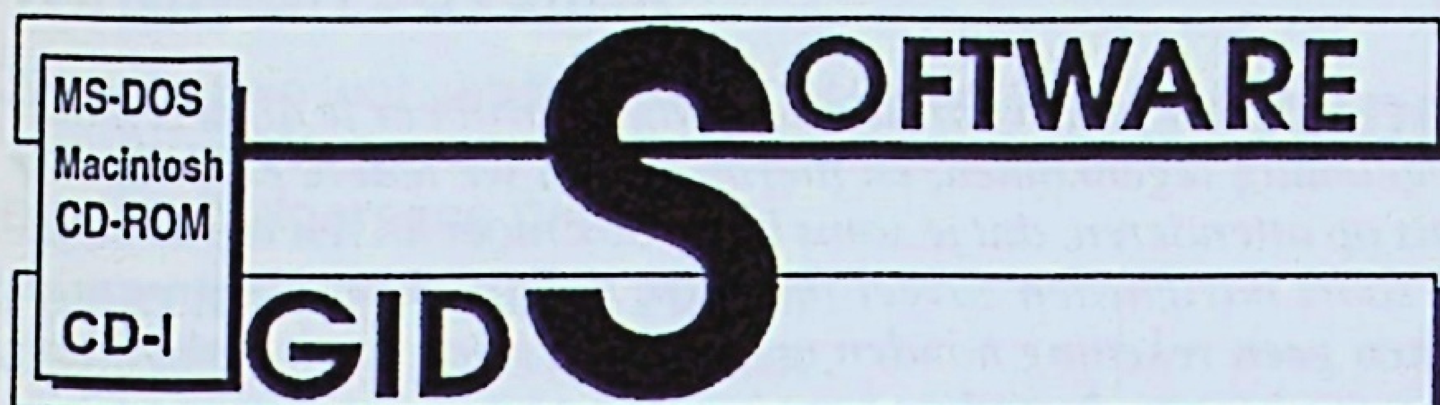
The Blue & The Gray
Flight Commander 2
Panzer General
Front Lines
Harpoon 2

Voor de lol:

Power Drive
Wackey Wheels
Woodruff
Monty Python
Mortal Kombat 2

Adventure & RPG: *Alien Logic, Menzoberranzan, Entombed*


RISE OF THE TRIAD
CD Versie
ƒ 84,95
(Incl. Power Pack)
Uitgeroepen tot het beste 3-D spel van 1994!
Disk Versie
ƒ 73,95
Power Pack
ƒ 25,95
APOGEE™
Nederlandse primeur!
Nu verkrijgbaar!
Ook shareware versie beschikbaar (3 diskettes ƒ12,50)
Our Software Shakes The World
HaSa
Software Applications
Postbus 414 • 9500 AK Stadskanaal • Nederland
Tel. +31 (0)5990 50161 • Fax +31 (0)5990 50124
Prijzen zijn inclusief b.t.w. en exclusief verzendkosten. Drukfouten en prijswijzigingen onder voorbehoud.



Software Gids nr. 31 mei/juni 1995
Nummer 32 verschijnt begin juli 1995

COLOFON

De Software Gids is een uitgave van:
Uitgeverij Herps,
Postbus 516,
8200 AM LELYSTAD.
TEL: 03200-47218
(werkdagen tussen 10.00 en 17.00 uur)
FAX: 03200-47221

De Software Gids verschijnt 2-maandelijks. Een abonnement kan op elk moment ingaan en loopt tot het einde van de jaargang.

Voor de verlenging van het abonnement ontvangt u een acceptgirokaart.
Betalingen: Postbank 5036011 t.n.v. Uitgeverij J.Herps, Postbus 516, 8200 AM LELYSTAD.
Of per girobetaalkaart/eurocheque.
België: Generale Bank te Hasselt,
rek. nr. 235-0430464-87 t.n.v. J.Herps, Lelystad.

Hoofdredaktie:
Alfred Debels
Postbus 516
8200 AM LELYSTAD
Tel. 03200-47218

Aan dit nummer werkten o.a. mee:
Jocelyn.
Frank Buurman.
Henk Riemersma.
Erik Sonnega.
Onno Kubbe.
Rik Luiten.
Arjan Dasselaar.
Peter Postma.
Douwe Bergsma.

Commerciële advertenties, inl.abonnementen e.d.:
José Herps
Tel. 03200-47218

Verspreider Nederland:
BETAPRESS, Gilze.

ISSN 0926-0501

INHOUD

VOORWOORD

PATCHES

Patches.... ons blad staat er al maanden vol mee. Dit woord heeft een heleboel betekenissen, maar als het gaat om software, dan is "oplapmiddel" wel de beste vertaling van dit Engelse woord. Voor de software-ontwikkelaars is "patches" inmiddels een vies woord geworden, want het geeft zo overduidelijk aan dat een produkt niet goed is en opgelapt moet worden. Als we tegenwoordig in Compuserve dan ook "patch" opgeven als keyword, komen we heel weinig van deze patches tegen. Zoeken we echter onder 'upgrade' of 'update' dan vliegen de lapmiddelen je om de oren. Update of upgrade klinkt wat minder onheilspellend, maar wat je onder deze naam binnenhaalt zijn gewoon de aloude patches om fouten in de software weg te poetsen.

Sierra heb ik al eerder vermeld als softwarehuis met vele fouten in hun produkten en evenzovele patches. Dit bedrijf maakt het nu echter wel erg bont, want wie patches (sorry, upgrades) voor z'n software wil inladen bij Compuserve moet sinds kort hiervoor betalen: FL. 12,= per uur. Wie wel eens een gemiddelde reparatiekit heeft ingelezen via een BBS weet dat je makkelijk een half tot een vol uur kwijt bent voor een 'update'. Een excuus voor de onvolkomenheden in hun produkten en het ongemak van het betaalbaar moeten herstellen ervan kan er bij Sierra niet af. Hopelijk is Sierra nu eens niet het grote voorbeeld voor andere softwarehuizen. We vrezen echter het ergste, want er zijn al enkele andere softwarehuizen gekomen die geld vragen voor dergelijke 'reparatiepakketten'; ook bij zakelijke software!

"VASTLOPERS"

Een patch is nodig om ernstige bugs uit een programma te halen, maar zal zelden helpen bij de vele vastlopers die de gebruikers tegenkomen. Onder vastlopers verstaan we de momenten dat een (spel)programma blijft hangen, vreemd gaat doen, zichzelf opnieuw opstart, teruggaat naar DOS of op andere wijze laat merken dat het niet verder wil. Dergelijke problemen zijn niet afhankelijk van het gebruikte systeem, de geluidskaart of grafische kaart, maar komen voort uit de handelingen van de vertwijfelde gebruiker die alles, maar dan ook alles probeert -en aanklikt- om verder te komen. Het gros van de programmeurs kent z'n programma's -en z'n testers- dusdanig goed, dat men geen rekening houdt met de vele manieren waarop de gebruiker probeert een spel tot een goed einde te brengen. Daar de spellen steeds gecompliceerder worden komen dergelijke problemen steeds vaker voor, althans bij de ECHTE spelers. Wie aan de hand van een oplossing een spel speelt zal vrijwel nooit met vastlopers te maken krijgen. Speel je echter puur voor de uitdaging en probeer je alles zelf dan zul je ze regelmatig tegenkomen, en hierbij willen we iedere echte speler er nogmaals op attenderen, dat je soms heel vaak moet SAVen om de schade van dit soort narigheden zoveel mogelijk te beperken. De programmeurs kunnen geen rekening houden met wat alle spelers uitspoken; aan de ene kant terecht, aan de andere kant bouwen ze zelf dusdanige problemen in, dat je eigenlijk wel kan verwachten dat een gebruiker vreemde sprongen gaat maken.

HOE MOEILIJK IS MAKKELIJK?

Als we afgaan op de vele vragen die we krijgen, blijkt dat nu nog vele spelers vastzitten met b.v. Monkey Island 1, Larry 1 en dergelijke spellen, terwijl de gevorderde speler een soortgelijk spel in een paar uurtjes rondspeelt.
De softwarehuizen maken tegenwoordig steeds meer spellen voor 2 generaties:
1) de beginner die net z'n computer heeft en ook wel eens iets wil proberen op spelgebied.
2) de doorgewinterde speler die wel even zoet wil zijn voor de ca. 100,= die is neergeteld, want deze categorie heeft al enkele jaren ervaring.
Staat bij de recensie dat een spel lastig is dan kan een prille beginner beter naar iets anders omkijken. Is een spel moeilijk dan is het echt alleen geschikt voor de doorgewinterde speler met veel ervaring! Een goed voorbeeld van een moeilijk spel is DISCWORLD, dat Jocelyn pas na ruim een week ploeteren uitgespeeld had, en dan nog met hulp van een x-tal medespelers via Compuserve.

Hetzelfde verhaal geldt tegenwoordig ook voor de kennis van de Engelse taal. Sinds de intrede van de CD-ROM worden steeds meer spellen uitgevoerd met alleen (zeer veel) spraak in het Engels of Amerikaans. Sommige adventures -maar ook andere spelvormen- zitten vol met gesproken teksten (inclusief jargon, 'slang' en dialecten) zonder geschreven teksten op het scherm. Even een woordje opzoeken in een woordenboek is er dan niet meer bij en wanneer wij schrijven dat goede kennis van de Engelse taal noodzakelijk is, dan kun je een dergelijk spel echt niet volgen als je na het basisonderwijs vaag enkele lessen Engels hebt gevolgd in de overtuiging dat andere talen dan het Nederlands totaal overbodig zijn in deze wereld.

Ok, that's it for today, let's play!

Alfred.

WingMan Joystick

Alvorens we wat verder gaan met de details van deze Wingman, presenteer ik je eerst even wat algemene gegevens.

```
FABRIKANT:     LOGITECH.
GEWICHT:       800 GRAM.
SNOERLENGTE:   210 CM.
STICKGREEP:    RECHTSHANDIG.
VUURKNOPPEN:   2.
GASHENDEL:     JA.
RICHTPRIJS:    FL. 98,=
```

Qua vormgeving ziet deze Wingman er goed uit. De handgreep is alleen voor de rechtshandigen onder ons, dus totaal niet geschikt voor de linkshandige gebruikers zoals ik. Eigenlijk is dat best wel jammer, want de vorm van de stick ligt prima in de (rechter)hand.
Opvallend is de controle of instelbaarheid van de x-as en de y-as wieltjes. Deze gaan behoorlijk zwaar en zijn zo diep weggewerkt, dat je ze volgens mij nooit per ongeluk kunt verstellen. Het throttlewieltje (gashendel) zit perfect op z'n stek en is prima verwerkt op de voet van de stick. De vormgeving van de voet (zie foto) is goed bedacht.

Goed, voor zover even de waarneming van de stick. Laten we eens overstappen naar de praktijk en enkele spellen ter hand nemen, die volledig van de Wingman gebruik maken. De diverse flightsimulatoren reageren goed op de x- en y- as. Vreemd is het verschijnsel met de vuurknoppen. De werking van de trekker is wat stroefjes en de vrije slag van de trekker tot een schot is enkele millimeters. Dit hoeft natuurlijk geen nadeel te zijn tijdens het spelen. De vuurknop bovenop de stick reageert beduidend directer, er is dus geen speling waar te nemen.

Als we er van uit gaan dat we met de Wingman geplaatst op je desk spelen, dan zul je bemerken dat bij een heftige beweging naar voren het voetstuk van de stick gaat kiepen. Bij de bewegingen links, rechts en naar je toe, blijft alles netjes staan. Natuurlijk mag ik me niet bemoeien met de layout van de stick, maar het plaatsen van 1 enkele zuignap precies vooraan in het midden, zou betekenen dat deze stick nooit kan gaan kiepen of zelfs maar verschuiven. Aan de onderzijde van de stick vinden we 4 ronde rubbers, die de stick op een gladde onderlaag moeten vasthouden of beter gezegd, moeten voorkomen dat deze gaat schuiven.

KONKLUSIE

Een allround joystick die voor de rechtshandigen goed ligt. Het helm-achtige voetstuk is netjes afgewerkt. De x- en y-as wieltjes zijn goed in het voetstuk verwerkt. Het throttle wieltje werkt alleen maar als dit daadwerkelijk bij een simulator aanwezig is. Er moet dan ook voor de desbetreffende stick gekozen worden. Ik heb zo mijn bedenken bij de trekkerknop. Het klinkt niet helemaal zuiver en heeft de indruk dat dit wel eens een zwakke plek kon zijn in deze toch prima uitgevoerde stick. Als men nu ook nog dat zuignapje aanbrengt, dan is de Wingman niet meer van de tafels te sleuren. Wat betreft de lengte van de kabel, is dit best te doen. Het zou alleen nog beter


WingMan


WingMan *EXTREME*

zijn om twee schroefverbindingen te bevestigen aan de plug, zodat deze er door een rukje aan de kabel niet gelijk uit schiet.
De prijs van FL. 98,= is goed te noemen, maar voor FL. 21,= meer zit je al met de......

WingMan EXTREME JOYSTICK

Daar gaat ie weer:

```
FABRIKANT:     LOGITECH.
GEWICHT:       1040 GRAM.
SNOERLENGTE:   210 CM.
STICKGREEP:    RECHTSHANDIG.
KNOPPEN:       5 STUKS.
GASHENDEL:     NEE.
RICHTPRIJS:    FL. 119,=
```

De vormgeving van deze Wingman Extreme is bijna identiek aan die van zijn broertje. Natuurlijk is er wel enig verschil te vinden. Het voetstuk b.v. is wat vierkanter gemaakt dan bij de eerder genoemde Wingman. Zoals je leest ligt het gewicht van de EXTREME ruim 200 gram hoger, maar ook deze stick is NIET geschikt voor de linkshandigen onder ons. Wat hebben we weer een pech zeg. Wat we ook op deze stick missen, dat is het gaswieltje. Waarom hebben ze dat wel op de kleine broer gezet en niet op deze uitgebreide versie?

Om de knoppen te testen hebben we de Tornado (CD-ROM versie) maar even snel geïnstalleerd. De vuurknop (trekker) doet zijn werk prima, maar heeft helaas ook dat vreemde geluidje bij het snel achter elkaar indrukken. Het gaat zelfs over tot piepen. Knop nr. 2 is te vinden naast de 'tepel' en bedient de selectie van de wapens. Knop 3 zit in de vormgreep verwerkt en regelt de flaps. Met de tepel of vierwegschakelaar kunnen we naar diverse richtingen viewen of kijken. Om deze knoppen daadwerkelijk te kunnen gebruiken, moeten we wel in de setup van een simulator desbetreffende joystick kiezen. We kiezen dus voor de Thrustmaster en calibreren daarna de Wingman Extreme. Deze joystick is ook volledig compatibel met b.v. de Aces serie, Comanche, Doom, F14 Fleet Defender, F15 Eagle III, Falcon 3.02, Harrier Jumpjet, Mantis, Mortal Kombat en Xwing. Er zijn er meer te vinden in de handleiding van deze stick.

De x- y-as wieltjes zijn ook weer zwaar te bedienen en diep weggewerkt in het degelijke voetstuk. Ook hier kun je dus niet per ongeluk de asjes verdraaien. Wat verder opvalt aan deze stick, is dat er een rubber geplaatst is tussen het voetstuk en de verbindingspen met de greep. Het rubber heeft verder geen invloed op de werking van de stick.
De besturing of de beweging van de stick in al zijn richtingen, gaat ietsje zwaarder als zijn voorganger. Bij het loslaten van de greep, nadat deze in een uiterste stand staat, schiet de handgreep zeer snel terug naar de neutrale situatie.

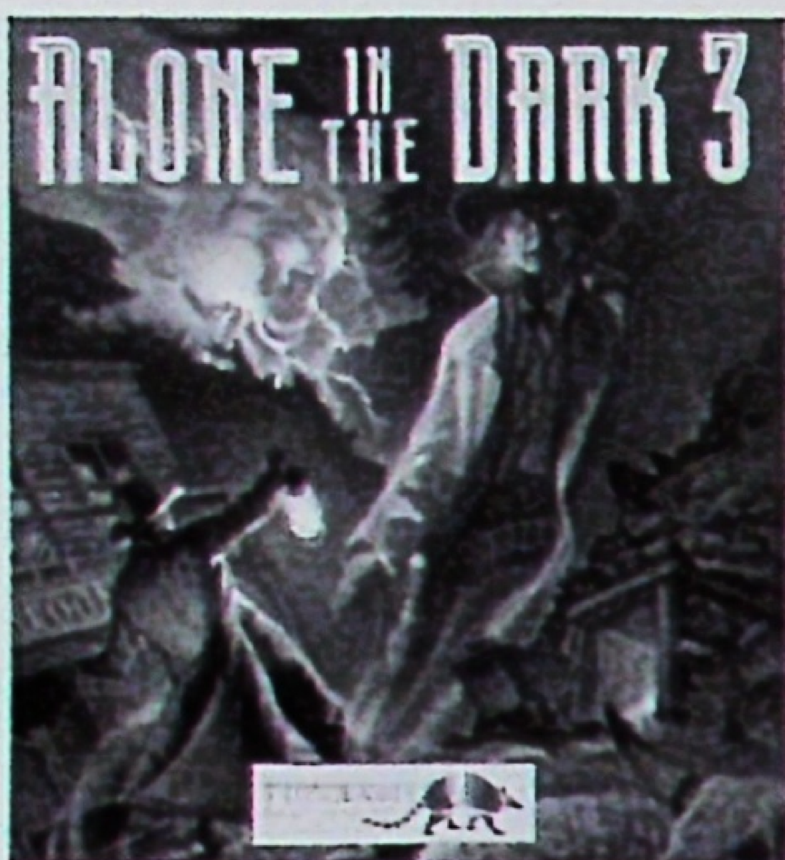
Ook deze stick ondergaat de wijsvingertest. Dit houdt in dat we de wijsvinger exact op de top van de greep plaatsen en dan de stick met de wijsvinger naar zijn uiterste links en rechts positie verplaatsen. Resultaat, de stick blijft netjes staan. Nu doen we hetzelfde in de andere richtingen. Dus eerst naar je toe, dan van je af. Nu valt het op dat de stick gaat kiepen. Hij helt bij de beweging van je af sneller over dan met de beweging naar je toe. Dit moet je nu niet direct gaan zien als een zwaar nadeel, want bijna alle sticks hebben deze euvels. De heel goedkope kiepen al om als je ze naar links of rechts beweegt. De meeste sticks worden ook wel in de hand genomen tijdens het spelen. Helaas is dit wel vervelend als je ook nog je muis af en toe moet gaan bedienen.

KONKLUSIE

Ook dit tafelmodel mag er best wel zijn. De vormgeving is geslaagd en de knoppen functioneren goed. Op wat gepiep na, bij de trekkerinrichting, mogen we stellen dat we hier een waardevolle tegenhanger in ons bezit hebben. Het prijskaartje van FL. 119,= mag er zijn. Als je een flightfanaat bent, kan ik deze Wingman Extreme aanbevelen. Vlieg je nooit, maar ben je nog steeds op zoek naar een stick, dan zit je met de Wingman best wel goed. Misschien dat men toch eens naar de trekkerinrichting moet kijken, want ik heb daar zo mijn vraagtekens. Ook een zuignapje kon wel eens heel wat hulp bieden. In ieder geval kunnen we stellen dat de Wingman Extreme voor stevig spelplezier kan zorgen.

Henk Riemersma.

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



ALONE IN THE DARK 3

Softwarehuis: Infogrames.
Min. 80386/33, min. 4Mb. waarvan 2760Kb. EMS, MS-DOS 5.0+, MSCDEX 2.21+, VGA, CD-ROM drive, harddisk met 35Mb. vrije ruimte, muis.
Aantal spelers: 1.
Ondersteunt: Soundblaster en 100% compatible geluidskaarten.
Kan ook gedraaid worden onder Windows 3.1 of hoger.
Richtprijs: FL. 139,=

En wederom is er voor niets een boom gesneuveld, een daarin woonachtige apenfamilie dakloos geworden en het CO2-gehalte in de atmosfeer verder gestegen... Moet dat nou? Een lullig (excusez le mot) CD'tje met de handleiding in de inlay verpakken in een dikke kartonnen doos met wat overbodig foldermateriaal en een vuil krantje over het spel? Het antwoord moge duidelijk zijn: wat mij betreft niet. Toch presteert Infogrames het om net als zo'n beetje alle andere softwarehuizen ALONE IN THE DARK 3 (Alone 3) op een bijzonder on-ecologische wijze te verpakken. Maar eerlijk is eerlijk, daarmee hebben we de meeste kritiek op Alone 3 al gehad. Want om het kort te stellen: Alone 3 is domweg een goed spel. Met alle haken en ogen die u elders in deze recensie aantreft, kan ik nu al verklappen dat de gebruikelijke busladíng cynisch kruit die ik normaliter bij spelsoftware benut in elk geval in deze Software Gids ongebruikt blijft. (Verzoek aan de hoofdredactie: stuur eens een keer een echt slecht programma. Dan kan er weer wat gekraakt worden...)
Mocht er al kritiek op Alone 3 te geven zijn, dan moet dat waarschijnlijk betrekking hebben op het feit dat het hier gaat om het zoveelste doorslagje van een geslaagde spelformule. Wie één van de voorgaande delen kent en daar niets aanvond, kan maar beter niet verder lezen. Alone 3 is namelijk qua spelopzet vrijwel gelijk aan de eerdere episodes.

Ook dit keer wordt de hulp van held annex detective Edward Carnby gevraagd, en wel om de mysterieuze verdwijning van een filmploeg op te lossen. De



ploeg was bezig met het opnemen van een western in het lieflijke plaatsje Slaughter Gulch, toen op weinig prettige wijze duidelijk werd dat het plaatsje op de resten van een oude Indiaanse begraafplaats was gebouwd (Poltergeist!). Bijzonder dramatisch wordt het als blijkt dat Ed's vriendin Emily Hartwood ook in de filmploeg zat...
In ware Clint Eastwood-stijl gaat Carnby op pad om zijn geliefde, en eventueel de rest van de cineasten, te redden. Voor het zover is, mag Carnby zich eerst gaan bezighouden met de (pittige) puzzels en gevechten, waar je in het spel letterlijk en figuurlijk mee dood wordt gegooid. Want Edward is het dorpje nog niet binnen, of de brug waarop hij staat wordt opgeblazen. Loopt hij vervolgens de saloon in, dan krijgt hij onmiddellijk een litertje lood langs (of door, afhankelijk van je ontwijktechnieken) zijn oren. Niet voor beginners dus, vooral niet omdat de gevechten flink worden bemoeilijkt door het feit dat je op iedere lokatie vanuit een andere hoek naar het scherm kijkt. Het komt dus regelmatig voor dat je je Winchester leegschiet op een levensgevaarlijke azalea in plaats van een 'bad guy'.

Het beeld vind ik, vergeleken bij dat van de voorgaande delen, persoonlijk weinig verbeterd. Edward loopt nog steeds als Michael-Jackson-Na-Zijn-Rechts zaak. Of, met andere woorden: hij glijdt over de grond als een levende reclamezuil voor aambeienzalf. Bovendien kreeg ik bij het installeren van Alone lichtelijk het gevoel dat ik belazerd werd. Reden was dat ik er na afloop achterkwam dat het programma net zoveel op mijn harde schijf had gezet als op het CD'tje stond, te weten 33Mb... Ik kan me nog een goede, oude tijd herinneren, waarin je blij mocht zijn met een 4,77 Mhz XT en een 20Mb. harddisk, waarop je dan het 100Kb. grote 'Lode Runner' in Hercules-kleuren (groen dus) kon spelen, maar tegenwoordig...
Om even serieus te worden: het



blijkt dat Alone 3 volledig van de harde schijf wordt gespeeld. Dat lijkt goed nieuws voor alle softwarepiraten, maar dat is het niet. Het CD'tje wordt namelijk op een uiterst functionele wijze als 'key-disc' gebruikt: als het schijfje niet in de CD-ROM-drive zit, krijg je: een melding dat de CD ontbreekt, en geen muziek, want die komt rechtstreeks van CD (deze laatste mededeling even voor de hackers onder ons die dachten het programma even te kunnen aanpassen - niet dus.)
Na het voorgaande mag duidelijk zijn dat de muziek van uitstekende kwaliteit is. De documentatie bevindt zich zoals gezegd in de inlay en is compleet. In de doos zit ook nog een voddig krantje met wat (overbodige) achtergrondinformatie.

Konklusie

Een aanrader voor hen die de eerdere delen van ALONE IN THE DARK hebben gespeeld en er nog steeds geen genoeg van kunnen krijgen.
Ken je geen van de delen, maar wil je je desondanks wagen aan een van deze pittige actie-adventures, dan is het misschien verstandig om te proberen een low-budget-versie van Alone 1 of 2 op de kop te tikken. Je hebt dan wel iets minder mooi beeld en geen muziek van CD-kwaliteit, maar de spelopzet is grotendeels gelijk.

Arjan Dasselaar.

BEELD:	8
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

MEGAFORTRESS Mega Pak

Softwarehuis: Three Sixty Pacific.
Min. 80286/16Mhz., min. 640Kb., DOS 3.3+, VGA, CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 49,=

Deze CD-ROM bevat versie 1.2 van de flightsim, de extra missies van "Operation Sledgehammer" en de Mission Builder. Het programma is gerecenseerd in Software Gids nr. 11 waar ik ruim 2 pagina's nodig had om m'n enthousiasme ten toon te spreiden. Nu, 3 jaar later, ben ik nog steeds enthousiast. Niet vanwege de technische hoogstandjes (dan had het echt niet meer op een AT kunnen draaien) maar wel vanwege het spannende werk in de 5 afdelingen van het toestel (cockpit, navigatie, communicatie, radar en bewapening). Het is nog steeds leuk om alles met de muis op het scherm aan te moeten klikken, en dan nog in een hoog tempo. Van het toetsenbord worden slechts enkele toetsen gebruikt.

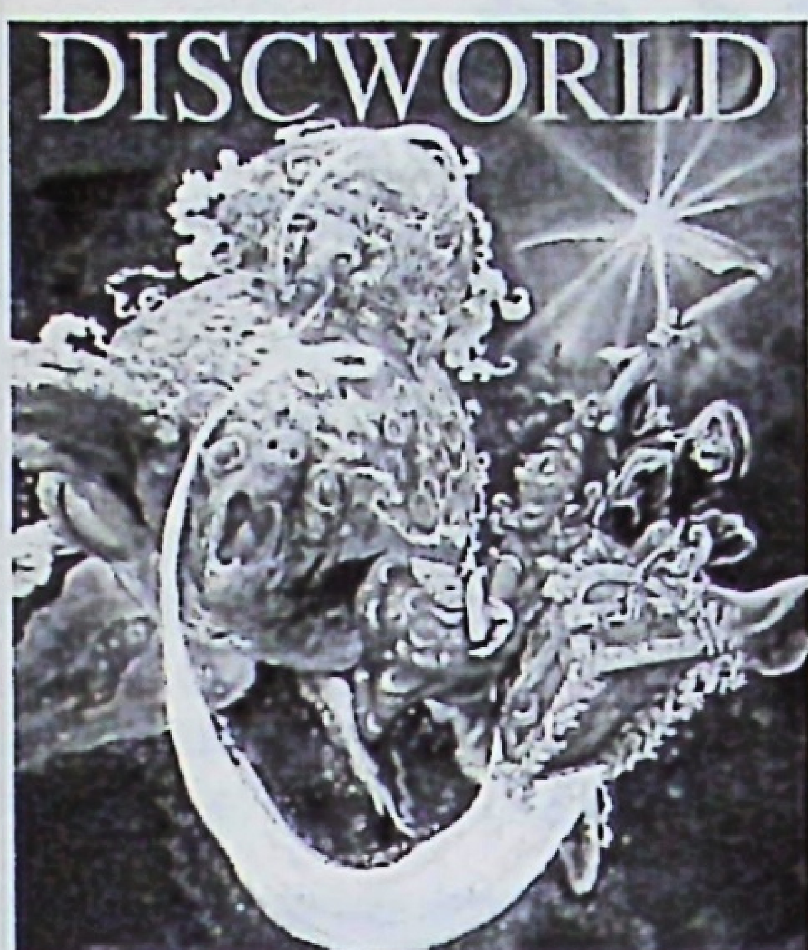


Nee, dit is nog steeds leuk vliegen. De scenario's blijven spannend en "The Flight of the Old Dog" is nog steeds nauwelijks te spelen, zo lastig is deze missie.

De CD is compleet, de handleiding ook, maar het pocketboekje zit niet meer in de doos. De prijs is bijzonder aantrekkelijk geworden, want vroeger moest je voor de hele bubs ruim tweehonderd gulden neertellen.

Alfred.

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



DISCWORLD

Softwarehuis: Psygnosis.
Min. 80386., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
AdLib, Sound Blaster, General Midi.
Richtprijs: FL. 129,=

TERRY PRATCHETT

Sinds 1983 heeft deze Britse fantasy auteur een wereldwijd succes met de Discworld boekenreeks, waarvan er inmiddels 16 verschenen zijn. Het vrij onbekende programmeursteam Teeny Weeny Games verzorgde voor Psygnosis het grafische adventure Discworld, waarvoor het verhaal speciaal door Pratchett geschreven werd. Ook was de schrijver nauw betrokken bij de grafische afwerking van dit produkt.

De Discworld boeken worden gekenmerkt door een absurde humor, die niet door iedereen gewaardeerd wordt. Hetzelfde geldt voor het spel, waarvan de ene speler zegt: "Mij kan het niet boeien. Zonde van m'n geld." en een ander: "Prachtig spel! Ik word er helemaal gek van." Zelf behoor ik tot de tweede categorie, die 2 weken lang totaal van deze wereld was; heen en weer hoppend van Discworld naar Cyberspace.

GAMERS

Met Cyberspace bedoel ik het Gamers+ Forum in Compuserve. Dankzij het vers geïnstalleerde communicatiepakket WINCIM kwam ik erachter, dat er onder "Messages" een heel nest gamers uit alle windstreken met ditzelfde programma aan het worstelen was. Uiteindelijk ontaardde het in een race wie het als eerste uitgespeeld had, maar zonder elkaars tips waren we allemaal nog steeds bezig geweest. Zeker weten, want dit spel is afzien.....

HET PAKKET

DISCWORLD wordt geleverd in de standaard Psygnosis verpakking: een binnendoos van gerecycled karton met een los omslag. Arjan's apen kunnen dus weer even opgelucht ademhalen. Overigens is het zo, dat voor de produktie van papier en karton speciale bossen aangelegd worden (voornamelijk in Noord-Europa), dus zo schadelijk voor het milieu zijn de andere verpakkingen nu ook weer niet.

In de doos wat reklamemateriaal, een keurige handleiding met een beknopte beschrijving van de Discworld en zijn bewoners, de CD-ROM en een installatiedisk met een patch voor de Engelstalige versie.

Het installeren is snel gebeurd en als je problemen met het geluid mocht hebben, kun je een andere driver proberen. Op de CD-ROM zijn diverse drivers voor geluidskaarten opgenomen.

DISCWORLD

De Discworld is een fantasieplaneet, die zo plat is als een pizza (zonder ansjovis). De schijf wordt gedragen door vier olifanten, die op hun beurt weer steunen op de rug van een gigantische ruimteschildpad. Hoofdstad van deze wereld is Ankh-Morpork, waar het avontuur begint in de Unseen University. De held van het verhaal is Rincewind, een niet zo heel erg geslaagde magiër, die de opdracht krijgt een vuurspuwende draak op te sporen en uit te schakelen, voordat deze de hele planeet in een bergje as verandert. Rincewind wordt bijgestaan door zijn trouwe koffer-op-pootjes Luggage (je inventory).

Het spel is verdeeld in 4 aktes. In de eerste drie is het zaak telkens een aantal voorwerpen te verzamelen en de vierde akte is de finale, waarin het tot een confrontatie komt tussen Rincewind en de draak.

BEELD, GELUID, SPELKWALITEIT

Grafisch is het spel vergelijkbaar met titels als King's Quest 7, Kyrandia 3 en Woodruff. De animaties zijn kleurrijk, er zit veel beweging in de beelden, terwijl de scrolling uiterst soepel is. Sommige scènes zouden zo als tekenfilm vertoond kunnen worden.

Ook het geluid is van prima kwaliteit. Elk deel van het spel heeft eigen muziek, die nergens vervelend wordt en de spraak is een weldaad voor de oren (die van mij tenminste), want men spreekt Engels zonder Amerikaans accent. Rincewind zelf wordt uitstekend ingesproken door Eric ("nudge, nudge") Idle van het Monty Python team en een andere bekende stem is die van Tony Robinson. In Nederland is hij misschien het meest bekend als Baldric uit de serie Blackadder met Rowan Atkinson (Mr.Bean).

Helaas! Het klinkt allemaal te mooi om waar te zijn. Een spel zonder bugs? Nee, dus. Ook DISCWORLD heeft mankementen: spraak die wegvalt en vervangen wordt door ondertitels, haperingen in het geluid etc., maar dat is nog tot daar aan toe. Hinderlijker is dat het programma vaak vastloopt (vooral als je wat verder bent) of uit zichzelf een reset veroorzaakt. Het is ondanks deze tekortkomingen wel uit te spelen, maar het kost Psygnosis wel een punt in de waardering van de spelkwaliteit, die verder van een zeer hoog niveau is.

VLINDERS

Het is niet noodzakelijk dat je de boeken gelezen hebt, maar in de praktijk blijkt dat toch wel handig te zijn, wil je de hersenkronkels van TP enigszins kunnen volgen. Ik zal een voorbeeld geven van een probleem, zodat je een indruk krijgt van wat je te wachten staat. Op een gegeven moment heb je de pij van een monnik nodig om bij een geheim genootschap binnen te dringen. Boven deze monnik hangt een lamp. Nu wist één van de Gamers zich te herinneren, dat in de boeken sprake is van vlinders, die het weer beïnvloeden. Wat moet je dus doen? Je laat Rincewind via L-Space naar het verleden gaan, stopt de dronkaard op de bank in het park een kikker in zijn oor, waardoor je de rondvliegende vlinder met je vlindernetje kunt vangen. Vervolgens ga je naar de lokatie, waar overdag de monnik staat en stopt de vlinder in de lamp en voilà: animatie, waarin de monnik nat wordt en zijn pij aan de waslijn in het steegje hangt. De enige aanwijzing hiervoor, die je binnen het spel krijgt, is dat je de vlinder naar de lamp in het park kunt opjagen en dat deze de volgende dag in een vis is veranderd.

Bij andere grafische adventures kun je ver komen met logisch denkwerk, maar bij DISCWORLD is het meer een kwestie van goed opletten wat er gezegd wordt, alles aanklikken wat je tegenkomt en de meest krankzinnige dingen uitproberen.

GOED, NOG EENTJE DAN

Je wordt zo vaak op het verkeerde been gezet, dat je er moedeloos van wordt. Dan loop je letterlijk met een koffer vol









rotzooi rond te slepen, zonder dat er maar iets gebeurt om verder te komen. In de eerste akte bijvoorbeeld kun je in de kroeg naar een donkere wijnkelder, waar Rincewind konstant wegvlucht vanwege de enge ogen, die hem aanstaren. Je vindt ergens een lamp met een restje olie er in, dus denk je dat deze op de een of andere manier aangestoken moet worden om de kelder te verlichten. In de derde akte word je pas uit de droom geholpen: je hebt de hulp van een deur nodig om de kelder te betreden en de lamp heb je al die tijd voor noppes mee lopen slepen.

KONKLUSIE

Ondanks alle frustraties en de bugs vind ik DISCWORLD één van de meest verslavende spellen van de afgelopen maanden. Hierbij vergeleken waren de problemen van Malcolm in Kyrandia 3 een peuleschil. Voor de liefhebbers van rare (en soms wat flauwe) humor, aangevuld met moeilijke en irrationele raadsels een absolute must!

Jocelyn. (Met dank aan Markus Klein, Stephen Perry, Llolita en de andere Gamers)

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

MENZOBERRANZAN

Softwarehuis: S.S.I.
Min. 80386/40Mhz., MS-DOS 5.0+, DR.DOS 6.0, harddisk met 15 Mb. vrij, VGA.
Double speed CD-ROM drive, MSCDEX 2.1+.
Microsoft of Logitech compatible muis (Cyberman wordt optioneel ondersteund).
Aantal spelers: 1
Richtprijs: FL. 59,= (OEM!)



Met een gedeeltelijke installatie, die 11 Mb op de harddisk inneemt, is er geen muziek aanwezig, maar wel gedigitaliseerde geluidseffekten. De volledige installatie neemt 30 Mb in beslag.

OPVOLGER VAN RAVENLOFT

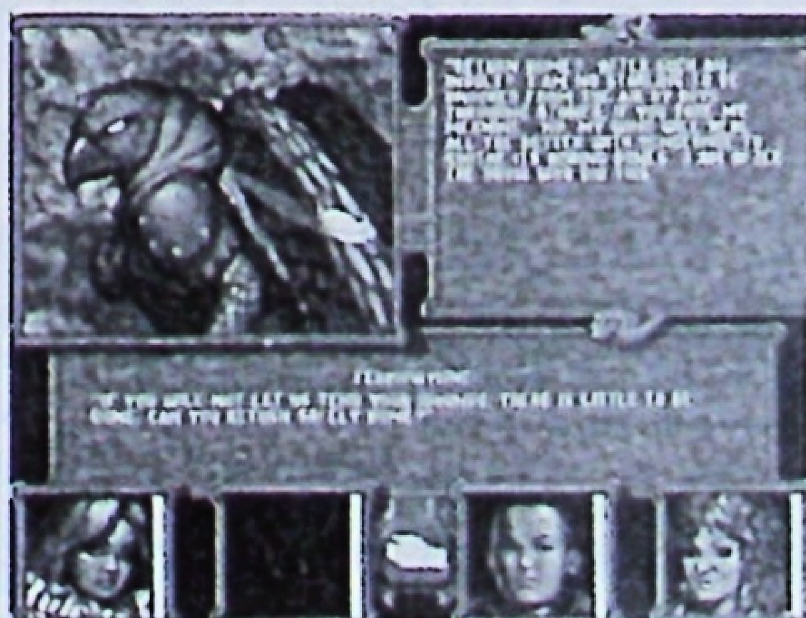
MENZOBERRANZAN is het tweede deel van de Advanced Dungeons & Dragons reeks nieuwe stijl, die ingeluid werd met het succesvolle RAVENLOFT (zie Software Gids nr. 26). De OEM versie wordt ingeseald geleverd en bevat het schijfje, de handleiding in zwart/wit en wat registratiemateriaal. Eenvoudig en doeltreffend, meer heb je niet nodig om dit RPG te kunnen spelen.
De installatie verloopt heel soepel en wordt gevolgd door een mooie introfilm, waarna het samenstellen van je "party" van maximaal 4 personen kan plaatsvinden. Net als bij RAVENLOFT kun je twee characters zelf aanmaken en dat is nu een hele ceremonie geworden. Op een altaar worden twee figuren gegenereerd en via een complete animatiefilm mag jij kiezen voor mannelijk/vrouwelijk, ras, beroep enz. Afsluitend bepalen de dobbelstenen het aantal hitpoints en de waarden van de verschillende vaardigheden, waarna de "quest" kan beginnen.
Tip: ik heb zelf gekozen voor een cleric en een mage, omdat je tijdens het spel genoeg vechtjassen tegenkomt, die zich bij je aan willen sluiten.

DUNGEONS, VEEL DUNGEONS

We hebben hier te maken met een echt dungeon-adventure, want de bovenwereld waar je begint, moet al snel verlaten worden. Hierna speelt het verdere spel zich ondergronds af in mijngangen, onderaardse tempels en moerassen, samen de Underdark geheten, waar gevochten moet worden tegen allerhande monsters en tegen de Dark Elves, het leger van de spinnenkoningin Lolth. Elke keer als er een bepaald deel van de dungeons is afgerond, word je via een filmsequentie naar het volgende "hoofdstuk" geleid.

NIET HELEMAAL LEKKER

Grafisch is MENZOBERRANZAN prima verzorgd, muziek en geluidseffekten zijn goed en de "automapping" laat niets te wensen over. Het "dichtlopen" van de plattegronden is hier en daar zelfs wat ingewikkeld, vooral in de uit 3 levels bestaande Temple, waar nogal wat geheime doorgangen in kleine hoekjes zitten, die je snel over het hoofd ziet.
Toch ben je na een week (wel intensief) spelen door het spel heen en dat ligt voornamelijk aan de tegenstanders. De oude RPG's van SSI waren (en zijn nog steeds) zo populair, omdat buiten het zoekwerk en het doorvorsen van de dungeons de strategie tijdens gevechten zo goed was uitgewerkt. Je - toen nog- uit 6 man bestaande ploeg werd in een apart veld neergezet, dat in vlakken was verdeeld en dan kon je naar hartelust met spreuken gaan gooien en/of de wapens laten kletteren.
In RAVENLOFT was men al van deze interface afgestapt en vonden de gevechten plaats in de dungeons en de buitenwereld zelf, maar daar boden de monsters nog echt tegenstand. Ze kwamen van alle kanten op je af en tijdens het gevecht draaiden ze om je heen, zodat de achterste groepsleden (doorgaans de zwakkeren) ook af en toe flink geraakt werden.
In MENZOBERRANZAN is ook dat allemaal afgeschaft. Vijanden blijven netjes voor je staan en laten zich zelfs met de blote hand nog makkelijk verslaan. Als er meerdere zijn, staan ze





op hun beurt te wachten alsof ze in een slechte karatefilm meedoen. Wat dat aangaat heb je nauwelijks iets aan de lange lijst van spreuken, die de mage op het laatst in het boek heeft staan en de "Flame Blade" spell van de cleric heb ik slechts bij 2 monsters kunnen gebruiken, die met gewone wapens niet te raken waren. Dit had beter gekund.

PATCH

In één van de eerste dungeons, waar 4 edelstenen verzameld moeten worden om de dodelijke straling van de Underdark te kunnen weerstaan, was me al opgevallen, dat je na het SAVEn van de spelsituatie je flesjes met "Jump potion" kwijtraakt. Deze zijn nodig om naar hoger gelegen grotten te kunnen springen. In Compuserve vond ik in het forum van SSI de eerste "Patch file" voor MENZOBERRANZAN, waarbij in de read.me tekst ook te lezen was, dat na het overhandigen van een halsketting aan een bepaald personage het hele spel vastloopt, dus deze patch is een must.

BLUNDER

Zelf ben ik nog een blunder tegengekomen, waar waarschijnlijk geen patch voor uit zal komen. Dit is gewoon een fout van de programmeur(s). Tegen het eind van het spel kom je terecht in Menzoberranzan zelf, dat voorgesteld wordt door een overzichtskaart, waar naarmate je vordert lokaties bijgetekend worden. In één van de herbergen ontmoet je een zekere Jaraxle, die een gouden halsketting moet hebben en hij vertelt je dat deze in één van de "Mantle Caves" te vinden is. Op de kaart verschijnen nu twee van die grotten. Als je in je argeloosheid nu "Mantle Cave One" rechtsboven als eerste binnengaat, deze "dichtloopt" en alle monsters verslaat om tot de ontdekking te komen, dat de ketting zich in de grot linksboven bevindt, kun je de rest van het spel vergeten. Jaraxle vertelt je dan dat je naar Cave One moet om daar 4 insignes op een Drow patrouille te veroveren, maar die heb jij al om zeep geholpen. Je kunt dan wachten tot je een ons weegt, maar er wordt geen vijand meer gegenereerd en het enige dat je kunt doen is een eerder geSAVEde situatie terughalen en het in de goede volgorde overdoen. Slordig!

KONKLUSIE

MENZOBERRANZAN is zeker geen RPG voor de vergevorderden, want deze groep spelers heeft hier geen goed woord voor over. Andere spelers (waaronder ik zelf) vinden het echter best een aardig spel en het lijkt mij zeker voor de beginnende Role Playing Gamer uitermate geschikt om een beetje thuis te raken in dit soort rollenspellen.
Voor de veteranen is er misschien nog hoop, aangezien op de CES in Las Vegas door SSI als "Ravenloft 2" werd aangekondigd het "mummie-adventure" STONE PROPHET, dat zich afspeelt in een gefantaseerd Egypte. Er worden nieuwe monsters en pittige raadsels in het vooruitzicht gesteld, dus wie weet?
MENZOBERRANZAN is in de tussentijd een aardig tussendoortje en biedt gezien de lage prijs van deze OEM versie best waar voor zijn geld, als je niet te hoge eisen stelt.

Jocelyn.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door D+S Software

OPLOSSINGEN EN TIPS VOOR PC/MACINTOSH/AMIGA SPELLEN

HINTBOEK 1

32 pagina's oplossingen en tips uit Software Gids 1 t/m 10

COMPLETE OPLOSSINGEN:

CONQUEST OF CAMELOT, ELVIRA 1, FUTURE WARS, KING'S QUEST 1/2/3/4/5, LARRY 1/2/3, LOOM, MANHUNTER N.Y., POLICE QUEST 1/2, QUEST FOR GLORY 1, QUEST FOR GLORY 2, SEARCH FOR THE KING, SECRET OF MONKEY ISLAND 1, SPACE QUEST 2/3/4, BLACK CAULDRON.

POKES en TIPS:

O.A.: ALIEN BREED, ANOTHER WORLD, APPRENTICE, ARMY MOVES, ATOMINO, BACK T/T FUTURE, BATTLE VALLEY, BARBARIAN, BARD'S TALE 1/2, BEAST BUSTERS, BLUES BROTHERS, BRAT, BUDOKAN, CODENAME: ICEMAN, COLONEL'S BEQUEST, CONQUEST OF CAMELOT, DEATHTRACK USA, DRAGON'S LAIR 2, FIGHTER BOMBER, FLOOD, GEMINI WINGS, GOLD RUSH, INDIANA JONES LAST CRUSADE, KEEF THE THIEF, KING O/T BEACH, KING'S QUEST 4, LARRY 1/2/3, LEMMINGS, MIDNIGHT RESISTANCE, MIGHT & MAGIC 2, MONTY PYTHON, PIPEDREAM, PRINCE OF PERSIA, QUEST FOR GLORY 1, RICK DANGEROUS 2, SHADOW O/T BEAST 2, SILPHEED, SIM CITY, SORCERIAN, SPACE QUEST 2/3/4, STREET ROD, TEST DRIVE 1, THE CURSE OF RA, LAST NINJA, THEXDER, ULTIMA 5/6, ZAK MCKRACKEN.

FL. 15,=/Bfr. 300.-

HINTBOEK 2

Ruim 40 pagina's met oplossingen en tips uit Software Gids 11 t/m 20

OPLOSSINGEN:

ALTERED DESTINY, COUNT DOWN, CONQUEST O/T LONGBOW, CRUISE FOR A CORPSE, DARKSEED, DRAGON'S LAIR 2, ECO QUEST 1/2, ELVIRA 2, FASCINATION, HEART OF CHINA, INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS, KING'S QUEST 6, LEGEND OF KYRANDIA, LARRY 5, LES MANLEY LOST IN L.A., LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES, MANIAC MANSION, MEANSTREETS, MEGAFORTRESS FLIGHT O/T OLD DOG, MIXED UP FAIRY TALES, MONKEY ISLAND 2, RISE OF THE DRAGON, SPACE ACE 2, SPACE QUEST 1, SPACE QUEST 5, SPELLCASTING 201

POKES, TIPS, CODES, KAARTEN:

ANOTHER WORLD, BATTLE ISLE, BLUES BROTHERS, CARRIER COMMAND, CASTLE DR. BRAIN, CASTLES, CENTURION DEFENDER OF ROME, CIVILIZATION, COMMANDER KEEN 1/2/3, CONQUEST O/T LONGBOW, COUNTDOWN, CRUSADERS O/T DARK SAVANT, DAYS OF THUNDER, DUKE NUKEM, DUNE 2, ELF, ELITE PLUS, ELVIRA 2, EPIC, EYE O/T BEHOLDER 1/2, F-19 STEALTH FIGHTER, F-29 RETALIATOR, GATEWAY, GODS, HUMANS, INCREDIBLE MACHINE, LAURA BOW 2, LARRY 1/3/5, LOGICAL, LOTUS CHALLENGE 2, MEAN STREETS, MIGHT & MAGIC 3, NIGHT SHIFT, NOVA 9, OH NO MORE LEMMINGS, OUT OF THIS WORLD, PREHISTORIK, PRINCE OF PERSIA, PUSH OVER, RAILROAD TYCOON, ROGER RABBIT, SIM CITY, SPACE QUEST 1/2, SPEAR OF DESTINY, SPEEDBALL 2, STELLAR 7, STREET ROD 1/2, STRIPPOKER 3, TITUS THE FOX, ULTIMA 6, WAR IN THE MIDDLE EAST, WILLY BEAMISH, WING COMMANDER 1/2, WOLFENSTEIN 3-D, XENON 2 EN VEEL MEER!!

FL. 24,50/Bfr. 450,-

HINTBOEK 3

Oplossingen en tips uit Software Gids 21 t/m 30 verzameld in één boek; 40 pagina's dik!

OPLOSSINGEN:

ALONE IN THE DARK, BENEATH A STEEL SKY, BLUE FORCE, DAY OF THE TENTACLE, DRAGONSPHERE, FREDDY PHARKAS FRONTIER PHARMACIST, GATEWAY 2: HOMEWORLD, GOBLINS 3, HEIMDALL 2, HOOK, INHERIT THE EARTH: QUEST FOR THE ORB, INNOCENT UNTIL CAUGHT, JURASSIC PARK, KING'S QUEST 7: THE PRINCELESS BRIDE, KYRANDIA 2: THE HAND OF FATE, LEISURE SUIT LARRY 6, LOST IN TIME, LURE OF THE TEMPTRESS, MIGHT & MAGIC 5, PEPPER'S ADVENTURE IN TIME, POLICE QUEST 3, POLICE QUEST 4, QUEST FOR GLORY 4: SHADOWS OF DARKNESS, REX NEBULAR AND THE COSMIC GENDER BENDER, SAM & MAX HIT THE ROAD, SIMON THE SORCERER, SPELLCASTING 301, ULTIMA 8, WEEN.

TIPS, CODES:

BETRAYAL AT KRONDOR, LOST VIKINGS, OUTPOST, PROTOSTAR, SHADOW CASTER, THE COLONEL'S BEQUEST, TITUS THE FOX, ULTIMA 8.

FL. 29,95/Bfr. 550,-

Bestellen:
De hintboeken zijn verkrijgbaar door het bedrag over te maken op Postbanknummer 5036011 t.n.v. Uitgeverij Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad. (Girotel: ADRES VERMELDEN!)
Voor België: Generale Bank te Hasselt, rek. nr. 235-0430464-87 t.n.v. J. Herps, Lelystad.
De 3 hintboeken samen kosten FL. 65,=/Bfr. 1200,- (De prijzen zijn incl. verzendkosten).

BON

*Ja, ik wil: *HINTBOEK 1 voor FL. 15,= (Bfr. 300,-)*
**HINTBOEK 2 voor FL. 24,50 (Bfr. 450,-)*
**HINTBOEK 3 voor FL. 29,95 (Bfr. 550,-)*
**HINTBOEKEN 1,2 en 3 samen voor FL. 65,= (Bfr. 1200,-)*

Naam: ________________________________

Adres: ________________________________

Postcode: ____________

Woonplaats: ________________________________

* Ter betaling sluit ik in:
* Eurocheque (denk aan het nummer op de achterkant!) / girobetaalkaart.
* Ik heb het bedrag overgemaakt op bovenstaand rekeningnummer. (Girotellers: adres vermelden!!!)
* Doorhalen wat niet van toepassing is.

Deze bon opsturen naar: Uitgeverij J. Herps, Postbus 516, 8200 AM Lelystad. Inl. Tel: 03200-47218.

NABESTELLEN OUDE NUMMERS SOFTWARE GIDS:

SOFTWARE GIDS NR. 12

SILENT SERVICE 2, FIRST SAMURAI, PEGASUS, DE TAS, FINAL FIGHT, ALIEN BREED, BARBARIAN 2, LEANDER, TERMINATOR 2, SUPER SPACE INVADERS, HEIMDALL, POPULOUS 2, SIMANT, ELVIRA 2, ELVIRA ARCADE, MONKEY ISLAND 2, EYE O/T BEHOLDER 2, LAFFER UTILITIES, FALCON 3.0, DUSK O/T GODS, CIVILIZATION, CONAN THE CIMMERIAN, CASTLE OF DR. BRAIN, CONQUEST O/T LONGBOW, STRIKE 2, BUCK ROGERS 2, TUNNELS & TROLLS, SUPER TETRIS.

Tips: MONKEY ISLAND 2, MIGHT & MAGIC 3, HEART OF CHINA, CONQUEST O/T LONGBOW, TOWER OF GAZZEL.

SOFTWARE GIDS NR. 14

CARMEN SANDIEGO, COLLECTOR'S EDITION, EUROPEAN SPACE SIMULATION, HOT ON CD, INFOCOM COLLECTION, JONES I/T FAST LANE, KING'S QUEST 5, MICROPROSE COLLECTION, SHAREWARE GAMES, SHERLOCK HOLMES, SOFTWARE TOOLWORKS, STELLAR 7, HOUND O/T BASKERVILLES, ULTIMA 6, WING COMMANDER, WONDERLAND, ZORK. A-320 AIRBUS, LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2, FIGHTER COMMAND, SPECIAL FORCES, ANCIENT ART OF WAR AT SEA, WHERE IN U.S.A. IS CARMEN SANDIEGO?, VIDEO POKER, HYPER SPEED, WING COMMANDER DELUXE, ULTIMA 4+5+6, QUEST AND GLORY, LEGEND, ULTIMA UNDERWORLD, ULTIMA 7, TREASURES O/T SAVAGE FRONTIER, MIDWINTER 2, PLANET'S EDGE, FASCINATION, SEA ROGUE, DUNE, EPIC, STORM MASTER, JETSONS, ANOTHER WORLD, MAUPITI ISLAND, SHADOWLANDS, PACIFIC ISLANDS, HEIMDALL, PATTON STRIKES BACK, SAMURAI, WAY OF THE WARRIOR, TEENAGE MUTANT HERO TURTLES, HOT RUBBER, TITUS THE FOX, D/GENERATION, PINBALL DREAMS, ARMOUR GEDDON, ORK, DYNA BLASTER, PROJECT X, APIDYA 2, LEGEND, HUGO 1&2

Tips: EYE O/T BEHOLDER 2, CRUISE FOR A CORPSE, LES MANLEY LOST IN L.A., SPACE ACE 2, ELVIRA 2, MIXED UP FAIRY TALES, SPACE QUEST 1, MANIAC MANSION.

SOFTWARE GIDS NUMMER 15

ELVIRA 2, CHESS CHAMPION, GEHEIM VAN DELFT, LURE OF THE TEMPTRESS, WOLFENSTEIN 3D, COOL CROC TWINS, PROPHECY O/T SHADOW, A-TRAIN, DARKSEED, HARDBALL 3, CARRIER STRIKE, CRISIS I/T KREMLIN, CONFLICT: KOREA, ACES O/T PACIFIC, SWOTL DATADISKS P-80 P-38 HE-162, SPOT, POWER HITS, POWERMONGER, BLACK CRYPT, RAMPART, STEEL EMPIRE, GOBLIIINS, ISHAR, INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS, ROLLING RONNY, DAGGER OF AMON RA, SECRET ISLAND OF DR. QUANDARY, AIR BUCKS, GLOBAL EFFECT, THE MANAGER, GAZZA 2, HEROES O/T 357TH, COVER GIRL POKER, SUPERSKI 2, DISCOVERY, LOST TREASURES OF INFOCOM, ADVANCED DIGIPLAYER V3.0, ROCKETEER, FREE D.C!, AQUAVENTURA, DOJO DAN, FIRE & ICE, BONANZA BROS., JAGUAR JX-220, MYTH, VIDEO KID, PARASOL STARS, ADAMS FAMILY, KILLERBALL, FANTASY PAK, DARK QUEEN OF KRYNN, CRYSTALIA, TOWN WITH NO NAME, MURDER MAKES STRANGE DEADFELLOWS, CASE O/T CAUTIOUS CONDOR.

Tips: COUNTDOWN, FASCINATION, SPACE QUEST 1 OUDE VERSIE.

SOFTWARE GIDS NUMMER 18

ACES O/T PACIFIC 1946 DATADISK, AIR WARRIOR (S)VGA, ANCIENT ART OF WAR I/T SKIES, AV8B HARRIER ASSAULT, BAT 2, BILL'S TOMATO GAME, BUG BOMBER, CAMPAIGN, CAR AND DRIVER, CASTLES 2, CONQUEST OF JAPAN, CONTRAPTION, COOL WORLD, CRAZY CARS 3, DALEK ATTACK, DRAGON'S LAIR 3, DREADNOUGHTS + DATA-DISKS, DUNE 2, EURO SOCCER, F-15 STRIKE EAGLE 3, FORMULA 1 G.P., FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL, HARRIER JUMP JET, INCREDIBLE MACHINE, INDIANA JONES FATE OF ATLANTIS ARCADE, JET FIGHTER 2 SPECIAL EDITION, JOE & MAC CAVEMAN NINJA, KGB, LEGENDS OF VALOUR, LEMMINGS DOUBLE PACK, LOST TREASURES OF INFOCOM 2, MAGIC CANDLE 3, MARIO IS MISSING, NO SECOND PRIZE, PC-SIG GAMES, POOL, POWERHITS SCI/FI, ROBOSPORT, ROME AD92, SAMPLE PACK, SHADOW PRESIDENT, SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE 2, SIEGE: DOGS OF WAR, SIMLIFE, SPACE QUEST 4 CD-ROM, SPELLJAMMER, STAR CONTROL 2, STAR LEGIONS, STREET FIGHTER 2, STUNT ISLAND, TASK FORCE 1942, TROLLS, UGH!, ULTIMA UNDERWORLD 2: LABYRINTH OF WORLDS, VALHALLA, WING COMMANDER, WOLFENSTEIN 3D, WORDTRIS, WWF EUROPEAN RAMPART, ZYCONIX.

Tips: MIGHT & MAGIC 3, ULTIMA 7, ADDAMS FAM. KING'S QUEST 6, LEGEND OF KYRANDIA, LARRY 1 GEIN-LIJN.

SOFTWARE GIDS NUMMER 19

7th GUEST, LINE IN THE SAND, AIRCRAFT COLLECTION MFS 4.0, AMBERSTAR, BATTLE CHESS 4000 SVGA, BILLY BAT'S EDUCATIEVE SOFTWARE, CAESAR, CREEPERS, D-DAY PREVIEW, DAUGHTER OF SERPENTS, DEATHSTAR ARCADE BATTLES, DICK TRACY, DREAM TEAM, EMPIRE DELUXE, ERIC THE UNREADY, FLY HARDER, HISTORYLINE 1914-1918, INCA CD-ROM, ISLAND & ICE, GUNSHIP 2000 DATADISK, LEGEND OF MYRA, LEMMINGS 2, LETHAL WEAPON, MICROSOFT ENTERTAINMENT PACK 1-4 WINDOWS, PACIFIC WAR, PATRIOT, PINBALL MAGIC, RICK DANGEROUS 2, RINGWORLD, REACH FOR THE SKIES PREVIEW, ROMMEL, SHADOWORLDS, SLEEPWALKER, SNOOPY'S GAME CLUB, SPACE QUEST 5: THE NEXT MUTATION, SPACEWARD HO!, SUPER CAULDRON, TERMINATOR 2029, TRANSARCTICA, TRAPS 'N' TREASURES, TRISTAN PINBALL, ULTIMA 7 PART 2, V FOR VICTORY D-DAY UTAH BEACH en VELIKIYE LUKI, VEIL OF DARKNESS, WILLY BEAMISH CD-ROM, X-WING, XENOBOTS.

Tips: HUMANS, INCREDIBLE MACHINE, DARKSEED, LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES, MEGAFORTRESS: FLIGHT OF THE OLD DOG, SPACE QUEST 5.

SOFTWARE GIDS NUMMER 20

7TH GUEST, A-TRAIN CONSTRUCTION SET, ACTION SPORT, ARCADE FRUIT MACHINE, BARON BALDRIC, BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE, CAPITALIST PIG, CHALLENGE O/T FIVE REALMS, CHAOS ENGINE, COBRA MISSION, DAGGER OF AMON RA, DESERT STORM, DESERT STRIKE, DOGFIGHT, ECO QUEST 2, EL.FISH, EYE O/T BEHOLDER 3, FREDDY PHARKAS, GAME PACK 3, HANNIBAL, INSPECTEUR BANAAN, ISLAND OF DR. BRAIN, LEGACY, LIBERTY OR DEATH, NAM 1965-1975, MICHAEL JORDAN IN FLIGHT, MIGHT & MAGIC 5, MONOPOLY DE LUXE, NATIONAL LAMPOON CHESS MANIAC, NIGEL MANSEL-L'S WORLD CHAMPIONSHIP, OVERKILL, PC-SIG LIBRARY, PEPPER'S ADVENTURES IN TIME, POLICE QUEST VGA, POWERHITS BATTLETECH, PREHISTORIK 2, PRINCE OF PERSIA, PROPHECY, PROTOSTAR, QUARKY & QUAYSOO'S TURBO SCIENCE, SHADOW O/T COMET, SID MEIER TRIPLE PACK, SPECTRE, STRIKE COMMANDER, SYMANTEC GAME PACK, UNCHARTED WATERS, UNLIMITED ADVENTURES, V FOR VICTORY MARKET GARDEN, WAYNE GRETZKY HOCKEY 3, WOLFENSTEIN 3-D

CD-I: ALIEN GATE, BATTLESHIP, CARICATURE, DARK CASTLE, LASER LORDS, LORDS O/T RISING SUN, MYSTIC MIDWAY, PINBALL, SECRETS OF TATJANA, TETRIS

Tips: ALTERED DESTINY, ECO QUEST 2.

SOFTWARE GIDS NUMMER 21

1869, BEAUTY A/T BEAST, BETRAYAL AT KRONDOR, BLUE FORCE, BUILD & RACE MOTOR STARS, CARNAGE, CD SPEEDWAY, EIGHT BALL DELUXE, FIELDS OF GLORY, FLASHBACK, GAMES MASTER 2nd EDITION, GOAL!, GUNSHIP 2000, HIGH COMMAND, INT. OPEN GOLF CHAMPIONSHIP, INT. RUGBY CHALLENGE, JAMES POND 2, JUTLAND, KLOTSKI, LIGHTNING CD, LOST VIKINGS, LUNAR COMMAND, MAELSTROM, MANIAC MANSION 2, ORANJE KAMPIOEN!, PINBALL FOR WINDOWS, PIRATES GOLD, PRINCE OF PERSIA 2, REALMS OF ARKANIA: BLADE OF DESTINY, RETURN O/T PHANTOM, RULES OF ENGAGEMENT 2, SENSIBLE SOCCER, SHERLOCK HOLMES 3, SPACE HULK, SPACE LEGEND, STACK UP, SYNDICATE, TONY LA RUSSA BASEBALL 2, TORNADO, WACKY FUNSTERS, WALKER, WAR I/T GULF, WHALE'S VOYAGE, WHERE IN SPACE IS CARMEN SANDIEGO, WHO KILLED SAM RUPERT, WORLD VISION, WORLDS OF LEGEND: SON O/T EMPIRE.

Oplossingen: ALONE I/T DARK, HOOK, MIGHT & MAGIC 5, REX NEBULAR GENDER BENDER, WEEN.

CD-I: DEFENDER OF THE CROWN, ESCAPE FROM CYBERCITY, INCA, INTERNATIONAL TENNIS OPEN, PALM SPRINGS OPEN, VIDEO SPEEDWAY.

SOFTWARE GIDS NUMMER 22

AIR BUCKS, AMBUSH AT SORINOR, BATTLE ISLE '93, CAESARS PALACE, CLASH OF STEEL, D-DAY, FOOTBALL MANAGER 3, GATEWAY 2: HOMEWORLD, GRAND PRIX CIRCUIT, ISHAR 2, LANDS OF LORE, MICROSOFT FLIGHTSIMULATOR 5.0, NIPPON SAVES INC., ONE STEP BEYOND, POOL, RAGNAROK, RAILROAD TYCOON DELUXE, SIM FARM, SNAKES, STRONGHOLD, V FOR VICTORY: GOLD JUNO SWORD, WAR IN RUSSIA, WARLORDS 2, WING COMMANDER ACADEMY, WING COMMANDER PRIVATEER, WORLD WAR 2

CD-ROM: BLUE FORCE, COVER GIRL POKER, DUNE, EYE O/T BEHOLDER 3, MAD DOG McCREE, MONSTER MEDIA '93, SCIENCE-FICTION & FANTASY, SHUTTLE, ULTIMA UNDERWORLD 1+2

CD-I: CAESARS WORLD OF GAMBLING, CD SHOOT, GIRLS CLUB, KARAOKE VOL. 1, LINK; THE FACES OF EVIL, TEXT TILES, ZELDA; THE WAND OF GAMELON

Oplossingen: BLUE FORCE, DAY O/T TENTACLE, FREDDY PHARKAS, LOST VIKINGS CODES, PEPPER'S ADVENTURE IN TIME, POLICE QUEST 3, SPELLCASTING 301

SOFTWARE GIDS NUMMER 23

AIR COMBAT CLASSICS, ALIEN BREED, BATMAN RETURNS, BILL ELLIOT'S NASCAR CHALLENGE, BOB'S BAD DAY, BODY BLOWS, CHESSMASTER 4000 TURBO, COGITO, COMBAT AIR CONTROL, DARK SUN, DRACULA, DUNGEON HACK, EAST FRONT, EPIC PINBALL, FRONTIER (ELITE 2), GEAR WORKS, HAND OF FATE, HIRED GUNS, INDY CAR RACING, JURASSIC PARK, LARRY 6, LOST IN TIME, MASTER OF ORION, METAL & LACE, MFS 5.0 SAN FRANCISCO SCENERY, NHL HOCKEY, PATRICIAN, PINBALL DREAMS, PRIME MOVER, RALLY (RAC 1993), RETURN TO ZORK, SAM & MAX HIT THE ROAD, SEAL TEAM, SEVEN CITIES OF GOLD, SHADOW CASTER, SHADOW OF YSERBIUS, SIMON THE SORCERER, STREETFIGHTER 2, TOP GUN, DANGER ZONE, WARRIORS OF LEGEND, YO! JOE!

CD-ROM: BEYOND THE WALL OF STARS, BACKROAD RACERS, EYE O/T BEHOLDER TRILOGY, GREAT NAVAL BATTLES, HELL CAB, IRON HELIX, LABYRINTH OF TIME, LOST IN TIME, MANHOLE, PROTOSTAR, REBEL ASSAULT, TONY LARUSSA BASEBALL 2, THE VAMPIRE'S COFFIN, THE LAST DINOSAUR EGG

CD-I: ALICE IN WONDERLAND, BACKGAMMON, CONNECT FOUR, JIG SAW, SARGON CHESS, VOYEUR.

SOFTWARE GIDS NUMMER 24

ACES OVER EUROPE, ALONE I/T DARK 2, CAMPAIGN 2, COMPANIONS OF XANTH, DOOM (SHAREWARE VERSIE), EXCELLENT GAMES, FANTASY EMPIRES, FURY O/T FURRIES, GABRIEL KNIGHT: SINS O/T FATHERS, GOBLINS 3, HIRED GUNS, INNOCENT UNTIL CAUGHT, KRUSTY'S FUN HOUSE, L.A. LAW, MAGIC BOY, MARIO'S TIME MACHINE, METAL & LACE 18+ ADULT, MFS SCENERY ITALY, NFL COACHES CLUB FOOTBALL, NICKY 2, POLICE QUEST 4, SHADOW O/T DARKNESS (QUEST FOR GLORY 4), SILVERBALL, SIM CITY 2000, SPEED RACER, CHALLENGE OF RACER X, STAR TREK: JUDGMENTS RITES, SUBWAR 2050, SVGA HARRIER, SYNDICATE AMERICAN REVOLT, TERMINATOR RAMPAGE, TFX, WINTER OLYMPICS, ZOOL.
CD-ROM: ACTION CD, CITY IN TROUBLE YEAR 2000, CRITICAL PATH, DRACULA UNLEASHED, GAMES DOS VOL.1, GAMES WINDOWS VOL.1, GEEKWAD GAMES O/T GALAXY, GOBLINS 3, JOURNEYMAN PROJECT, MAGIC DEATH, MAN ENOUGH, MIGHT & MAGIC WORLD OF XEEN, OSCAR, SPELLCASTING PARTY PAK, STAR MIX, WEEKEND AT ERNIES.
CD-I: DIGITAL VIDEO CARTRIDGE, KETHER, SPEELFILMS OP CD-I, TOUCHPAD VOOR CD-I.
Tips: BETRAYAL AT KRONDOR, LARRY 6, LOST IN TIME, LOST VIKINGS CODES, PROTOSTAR, SIMON THE SORCERER.

SOFTWARE GIDS NUMMER 25

AIRLINES, ARCHON ULTRA, ARENA THE ELDER SCROLLS, BRUTAL FOOTBALL, CASINO LITE, DISCOVERIES O/T DEEP, DOOM, GAME MAKER, HEIRS TO THE THRONE, IN EXTREMIS, KINGMAKER, KING'S TABLE, LUCKY'S CASINO, MEGAFORTRESS: MEGA PAK, MERCHANT PRINCE, OPERATION DESERT STORM, RED CRYSTAL: THE SEVEN SECRETS OF LIFE, STARWARS CHESS, SOLITAIRE'S JOURNEY, STARLORD, STRIKE SQUAD, TRUMP CASTLE 3, WALLS OF ROME.
CD-ROM: CASINO COLLECTION, CD BROTHEL, C.H.A.O.S. CONTINUUM, CHALLENGE PACK, COMANCHE MAXIMUM OVERKILL, CONSPIRACY, CYBER RACE, DISCOVERIES O/T DEEP, DRAGONSPHERE, DREAM GIRLS, FANTASY EMPIRES, GABRIEL KNIGHT, GATEWAY 2: HOMEWORLD, GOLDEN 7, GUS GOES TO CYBERTOWN, HUGO'S HOUSE OF HORRORS, KIDS COLLECTION, KING'S TABLE, LANDS OF LORE: THE THRONE OF CHAOS, LAWNMOWER MAN, MARIO IS MISSING, MEGARACE, MICROCOSM, MICROSOFT GOLF MULTIMEDIA EDITION, PLUMBERS DON'T WEAR TIES, STRIKE COMMANDER, STRIPBOEKEN OP CD-ROM, TFX.
CD-I: A GREAT DAY AT THE RACES, CARTOON CARNIVAL, MICROCOSM, OTHELLO, PHANTOM EXPRESS, WACKY WORLD OF MINIATURE GOLF, ZOMBIE DINO'S.
Tips: GATEWAY 2 HOMEWORLD, KYRANDIA 2 THE HAND OF FATE, LURE OF THE TEMPTRESS, SAM & MAX HIT THE ROAD, THE COLONEL'S BEQUEST.

SOFTWARE GIDS NUMMER 26

5 ft 10 PAK, AEGIS GUARDIAN O/T FLEET, ARMAETH THE LOST KINGDOM, AWARD WINNERS GOLD EDITION, BATTLE ISLE 2, BENEATH A STEEL SKY, BLOODNET, BLUES BROTHERS JUKEBOX ADVENTURES, BREAKLINE, CANNON FODDER, COMPLETE ULTIMA 7, CROSSWORDS FOR WINDOWS, DAEMONS GATE, DIGGERS, EVASIVE ACTION, FLEET DEFENDER, FLIGHT 642, FLIGHTSIM TOOLKIT, GALGJE, GOBLINS 3, GOLDEN IMMORTAL, GRANDMASTER CHESS, GREAT NAVAL BATTLES 2, HAND OF FATE, HORDE, HOT LINES, HOUSE OF GAMES 2, INTERPLAY'S 10 YEAR ANTHOLOGY, KISTJE DUWEN, LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE, LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES, LEMMINGS 1+2, MYSTERY O/T TIKI, NOMAD, PERFECT TRILOGY, PREMIER MANAGER 2, QUANTUM GATE, RAPTOR, RAVENLOFT, SAM & MAX HIT THE ROAD, SEAWOLF SSN-21, SETTLERS, SHADOW CASTER, SIM CITY, SIM CITY 2000 SCENARIOS VOL.1, STAR TREK 25th ANNIVERSARY, SYNDICATE PLUS, UFO, ULTIMA 8 PAGAN, UNNATURAL SELECTION, UNNECESSARY ROUGHNESS, WASHINGTON DC SCENERY MFS 5.0, WHO SHOT JOHNNY ROCK?, WRATH OF THE GODS.
CD-I: CAESARS WORLD OF BOXING, HOTEL MARIO, SEVENTH GUEST, SHIPWRECK, SPACE ACE.
Tips: DRAGONSPHERE OPLOSSING, GOBLINS 3 OPLOSSING, SHADOW CASTER TIPS, TITUS THE FOX CODES.
En: MPEG KAART VOOR MS-DOS

SOFTWARE GIDS NUMMER 27

AL-QADIM, CARRIERS AT WAR 2, CD DUO 4, D-DAY, DOOFUS, DOOM: 40 LEVELS EN PATCH 1.2, EMPIRE SOCCER 94, EPIC PINBALL PACK 3, EUROPEAN CHAMPIONS, EYE O/T STORM, FAMILIE SPELDISK, F1, GENESIA, G.O.R.G., GRANDEST FLEET, HANNA-BARBERA ANIMATION WORKSHOP, HEXX, HOCUS POCUS, INCA 2, INDYCAR CIRCUITS, LORD O/T RINGS, MAD DOG 2, MOLLEN MEPPEN, MORTAL KOMBAT, MYST, OUTPOST, PACIFIC STRIKE, PINBALL DREAMS 2, PRIVATEER, REUNION, SABRE TEAM, SENSIBLE SOCCER LIMITED EDITION, SETTLERS, SPACE HULK, SPECTRE VR, STAR CONTROL 1+2, STARLORD, SUPERSONIC, TANKS! WARGAME CONSTRUCTION SET 2, THEATRE OF DEATH, THEME PARK, TIE FIGHTER, WARLORDS 2 SCENARIO BUILDER, WORD WAR 5, WORLD CUP YEAR 94.
CD-I: DRAGON'S LAIR, MEGA MAZE, STRIKER PRO, VLIEGENDE HOLLANDER.
Oplossingen: BENEATH A STEEL SKY, INNOCENT UNTIL CAUGHT, JURASSIC PARK, ULTIMA 8.

SOFTWARE GIDS NUMMER 28

ALIEN LEGACY, APOGEE GAMES, BATTLES OF TIME, BLOODNET, CHAOS ENGINE, COLONIZATION, COMPENDIUM CD (SVGA HARRIER + MIG-29), DARK LEGIONS, DARKSEED, DELTA-V, DISCIPLES OF STEEL, DISPOSABLE HERO, DRAGON'S LAIR MPEG versie, EMPIRE DELUXE MASTERS EDITION, EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE, FALCON 3.0 GOLD, FIFA INTERNATIONAL SOCCER, GAMBLER'S PARADISE, GRANDEST FLEET, GUNSHIP 2000, HEIMDALL 2, HORNET NAVAL STRIKE FIGHTER, INHERIT THE EARTH: QUEST FOR THE ORB, INTERNATIONAL TENNIS OPEN, INTERACTIVE, JUMP RAVEN, LARRY 6, LITIL DIVIL, LORDS OF THE REALM, LUNICUS, MEGA DOOM, ON THE BALL WORLD CUP EDITION, OVERLORD, POLICE QUEST 4, RETURN TO RINGWORLD, SEAWOLF SNN-21, SIERRA COLLECTORS EDITIONS, SIM CLASSIC, SIMON THE SORCERER, STRIPPOT, TACTICAL MANAGER, TETRIS CLASSIC, ULTIMATE DOMAIN, WHIZZ QUIZ, WORLD CIRCUIT SIMULATOR, WORLD OF FLIGHT SIMULATORS.

CD-I: DIMO'S QUEST, DRAGON'S LAIR 2, LITIL DIVIL, MAGIC MODELS, STEEL MACHINE.
Verder: MPEG-FILMS VOOR CD-I, CD-32 en 3DO. GAME MADNESS INTERACTIVE. GAME MASTER KEYBOARD. GRAVIS GAMEPAD. THRUSTMASTER WEAPONS CONTROL SYSTEM MARK 2.
Oplossing:INHERIT THE EARTH: QUEST FOR THE ORB.

SOFTWARE GIDS NUMMER 29

1942 THE PACIFIC AIR WAR, 5 ft. 10 PACK VOL. 2, ACES OF THE DEEP, ARMORED FIST, ARTHUR'S BIRTHDAY, BATTLE BUGS, CENTRAL INTELLIGENCE, CRIME PATROL, CYBERPLASM FORMULA, CYCLEMANIA, CRYSTAL CALIBURN PINBALL, DARK SUN: WAKE OF THE RAVAGER, DAWN PATROL, DESERT STRIKE, DETROIT, DOOM 2, EAGLE EYE MYSTERIES, FIFA INTERNATIONAL SOCCER, FOREVER GROWING GARDEN, FREDDY PHARKAS CD-ROM, GOD OF THUNDER, IN SEARCH OF DR. RIPTIDE, IRON CROSS, LODE RUNNER, MASTER OF MAGIC, MICRO MACHINES, MYSTIC TOWERS, NHL HOCKEY 95, OPERATION CRUSADER, PETER PAN, PINBALL DREAMS DELUXE, SHADOWS OF CAIRN, STAR CRUSADER, STAR TRAIL (REALMS OF ARKANIA 2), SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN, SYSTEM SHOCK, TRANSPORT TYCOON, ULTIMATE FOOTBALL, UNDER A KILLING MOON, VID GRID, VIDEO CUBE, WING COMMANDER ARMADA, WORLD CUP ALL TIME GREATS

VERZAMEL CD-ROM'S: AWARD WINNING GAMES, GAME GALLERY, MICROPROSE SPORTS EDITION, TOP TEN PAK, WING COMMANDER, PRIVATEER, STRIKE COMMANDER, COLLECTORS EDITION 3, FANTASY ADVENTURE PACK

CD-I: THE APPRENTICE, BURN:CYCLE, LEMMINGS, MAD DOG MACCREE, MUTANT RAMPAGE BODYSLAM

OPLOSSINGEN: HEIMDALL 2, POLICE QUEST 4

Verder: GRAVIS PHOENIX FLIGHT & WEAPON CONTROL SYSTEM.
MPEG FILMS EN SPELLEN
ONBESCHRIJFELIJK!: CORRIDOR 7, DREAMWEB, ISLE OF THE DEAD, PSYCHOTRON, SHADOW OF DARKNESS, VIRTUAL VEGAS.

SOFTWARE GIDS NUMMER 30

10 GREAT GAMES, 5TH FLEET, ALADDIN, BASEBALL '94 (FRONT PAGE SPORTS), BLACKTHORNE, BREAKTHRU!, CANNON FODDER 2, COMMANDER BLOOD, CREATURE SHOCK, CYBERIA, CYBERWAR, DEATH GATE, DR. RADIAKI, DRAGON LORE: THE LEGEND BEGINS, ECSTATICA, EARTH SIEGE, FANTASY FEST!, HAMMER OF THE GODS, INFERNO, ISHAR 3: THE SEVEN GATES OF INFINITY, JOURNEYMAN PROJECT TURBO, KING'S QUEST 7, KNIGHTS OF XENTAR, KYRANDIA 3: MALCOLM'S REVENGE, LEMMINGS 3, LION KING, LITTLE BIG ADVENTURE, MAGIC CARPET, MICROSOFT GOLF VERSION 2.0, MICROSOFT SPACE SIMULATOR, NASCAR RACING, NOCTROPOLIS, NOVASTORM, PGA TOUR GOLF 486, PLANET STRIKE, QUIK, RALLY RAC 1993, RELENTLESS, RETRIBUTION, RISE OF THE ROBOTS, SIMCITY 2000: URBAN RENEWAL KIT, SPACE PIRATES, U.S. NAVY FIGHTERS, ULTIMATE BODY BLOWS, VORTEX, VOYEUR, WARCRAFT: ORCS & HUMANS, WING COMMANDER 3: HEART OF THE TIGER, ZEPPELIN: GIANTS OF THE SKY, ZOOL 2: HE'S BACK!
VERZAMELPAKKETTEN: ACCESS SPORT, CD ROM INTERACTIVE COLLECTION VOLUME 1, DELPHINE ADVENTURES, CHESS MANIA, FLEET DEFENDER GOLD, LUCAS ARTS ADVENTURES, LUCAS ARTS TRIPLE PACK, QUAD PACK 1/2, X-WING COLLECTORS CD-ROM
CD-I: EARTH COMMAND, FLINTSTONES/JETSONS TIMEWARP, POWER HITTER
OPLOSSINGEN: KING'S QUEST 7, SHADOWS OF DARKNESS (QFG 4)
HARDWARE: GRAVIS ULTRASOUND MAX GELUIDSKAART.

OUDE NUMMERS ZIJN TE BESTELLEN DOOR OVERMAKING VAN FL. 7,95 PER EXEMPLAAR OP POSTBANKNUMMER 5036011 t.n.v. J.HERPS TE LELYSTAD.
VOOR BELGIE: Bfr. 200,= PER EXEMPLAAR OP BANKREKENINGNUMMER 235-0430464-87 BIJ DE GENERALE BANK TE HASSELT t.n.v. J.HERPS, POSTBUS 516, 8200 AM LELYSTAD.

THE BEST OF EPIC & APOGEE GAMES

**Softwarehuis: Quantum Axcess.
Min. 80386, min. 1Mb., DOS 5.0+, VGA, hard-disk, CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
PC-speaker, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 39,=**

De spellen op deze CD-ROM (allemaal shareware versies, dus alleen de 'gratis' eerste delen) zijn overbekend bij de PC-ers die al langer meelopen, want vrijwel iedereen die shareware distribueert heeft deze titels -of het merendeel ervan- al een keer eerder op de markt gebracht; zowel op CD-ROM als op diskette. Verder kun je shareware bij diverse BBS-en inladen als je een modem hebt. Wie echter wat minder vertrouwd is met deze materie kan via deze CD-ROM -van nog geen 4 tientjes- kennis maken met maar liefst 12 topspellen uit dit circuit. Blijkt, na het spelen, dat er enkele programma's bijzitten die erg aantrekkelijk zijn, dan kun je alsnog beslissen of je -voor enkele tientjes meer- de volledige versies in huis wilt halen. Dit kan via diverse distributeurs (b.v. Hasa Software voor Apogee spellen of Right Software voor Epic titels) of rechtstreeks bij de makers d.m.v. het invullen en opsturen van bijgeleverde bestelformulieren (deze staan op de CD en moet je zelf uitdraaien via een printer).
En dat is precies de succesformule waarop dit hele shareware-idee is gebaseerd: "eerst kijken, dan kopen".
Dat we hier over een CD praten met vele toppers mag blijken uit de volgende lijst met een opsomming van de titels die op deze CD-ROM zijn ondergebracht.

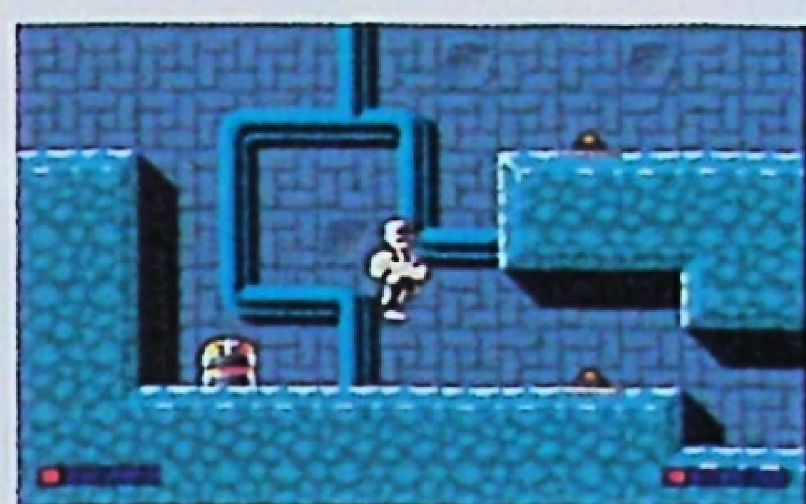
APOGEE:
RAPTOR, uitstekend schiet/vliegspel. Zie Software Gids nr. 26 voor de recensie van de volledige (commerciële) versie.
DUKE NUKEM 2 en HALLOWEEN HARRY, twee platformspellen.
GOODBYE GALAXY, deel 4 uit de Commander Keen serie: adventure, puzzels en behendigheid.
MYSTIC TOWERS, 3-D adventure, zie Software gids nr. 29 voor de beschrijving van de volledige versie.
HOCUS POCUS, heel goed platformspel, zie Software Gids nr. 27 voor het verslag van het complete spel.



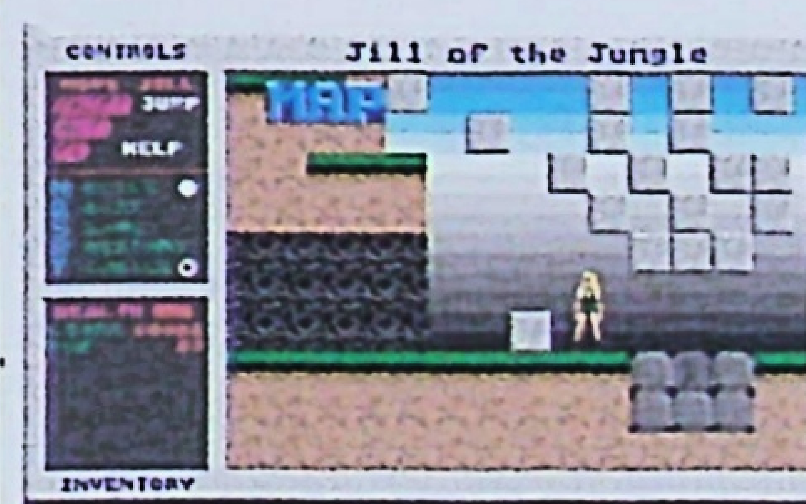





EPIC:
JAZZ JACKRABBIT, een recent en erg goed platformspel.
SOLAR WINDS, schieten en strategie in de ruimte.
BRIK 1, erg goede Tetris variant.
ELECTROMAN en JILL OF THE JUNGLE, beiden platformspellen.
PINBALL, uitstekende flipperkast, zie Software Gids nr. 23 en 27 voor de recensies van de diverse onderdelen.










Vrijwel alle spellen zijn goed. De beelden zijn bijna allemaal in VGA en meestal worden Soundblaster en Adlib ondersteund. Voor 4 tientjes gewoon een uitstekende CD-ROM.

BEELD:	7
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	10
PRIJS:	10

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.





5 PLUS ONE

Onder deze titel is een serie CD-ROM's uitgebracht met elk 6 sharewarespellen. De CD's kosten slechts 19,95; een laag bedrag waarvoor je evenredig weinig kwaliteit krijgt. Alle spellen zijn zeer eenvoudig uitgevoerd (vaak alleen in EGA, dus 16 kleuren) en geven meestal alleen geluid via de interne speaker. De spellen stammen uit de periode 1986-1988 en stellen dus geen hoge eisen aan de apparatuur: op een XT kunnen de meeste titels prima gedraaid worden en een AT kan alles makkelijk aan. 640Kb. geheugen en een EGA kaart zijn voldoende en een geluidskaart is niet nodig.
De titels zijn weer overbekend en vrijwel allemaal eerder en vaker uitgebracht op andere CD's en op diskette.

Je moet echt nog helemaal niets gespeeld hebben wil je hier wat aan vinden. De systeemeisen zijn dan wel laag, maar je moet wel een CD-ROM speler aan je XT-je hebben hangen om deze spellen te kunnen spelen. Heb je dat, dan kun je beter een 'echte' verzamel CD met shareware spellen aanschaffen. Dan krijg je voor 5 à 6 tientjes op één CD meer spellen dan op deze hele serie van minstens 6 delen staan en ben je uiteindelijk nog veel goedkoper uit.

DESCENT

**Softwarehuis: Parallax.
Min. 80386DX/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1-4.
Diskettes: 3.5"HD.
Roland RAP-10, AdLib Gold, Sound Blaster (PRO/16/AWE32), Pro Audio Spectrum 16, Gravis Ultrasound, Ensoniq Soundscape, ESS 488/688 Audiodrive, Microsoft Sound System, Soundmaster II.
Richtprijs: Shareware.**

Aanbevolen: 80486 met 8Mb. geheugen. Het programma ondersteunt Thrustmaster, Gravis Phoenix en Logitech Cyberman besturingseenheden. Meerdere personen kunnen spelen via een (nul)modem of een LAN netwerk met IPX protocol.







Dit spel van Parallax wordt door Interplay als shareware gedistribueerd. Zoals gebruikelijk krijg je het eerste deel vrijwel gratis als shareware en kun je het volledige spel tegen betaling bestellen. Wij hebben de shareware ingeladen via Compuserve (duurt ongeveer 1 uur op 9600 baud), maar het zal zeker ook via andere diensten te krijgen zijn. Ingeladen moeten worden de ZIP-files van het spel en van een bijbehorende patch. Het spel moet 2x UNZIPed worden, waarna het programma zelf ook nog eens een dé-compressie uitvoert en uiteindelijk staat er dan bijna 7Mb. op de harddisk.

DESCENT is de zoveelste DOOM-kloon, maar de vele nieuwigheidjes in dit spel maken deze variant toch bijzonder interessant. Bij dit spel besturen we een vliegtuig en zijn onze tegenstanders robots, die zich ook allemaal in vliegtoestellen verplaatsen. 3-D wordt hier dus echt 3-D!! Omdat we vliegen kunnen we het toestel via de lengte-as eveneens 360° draaien en zijn valkuilen in de vloer of openingen in een plafond geen enkel probleem meer; helaas ook niet voor de vele vijanden. Regelmatig zien we dan ook de verlichting van het plafond of van een wand onder ons doorschieten of staan teksten boven deuren ondersteboven. Het hele spel is op dit volledige 360-graden-gedraai gemaakt en dit komt het best tot uiting als we op de kaart (auto-mapping) kijken naar onze vorderingen: deze kaart kan in alle richtingen gedraaid worden om duidelijk aan te geven waar we precies zitten en hoe de diverse gangenstelsels -horizontaal en verticaal- met elkaar verbonden zijn. Zo is het met deze DOOM-variant toch weer een geheel nieuwe ervaring om een dergelijk schietspel te spelen. Extra lastig is het spel echter ook door deze nieuwe spelelementen; vooral in het begin.

Door de extra bewegingen (zoals rotatie) heeft DESCENT wat meer toetsen nodig. Ook diverse andere onderdelen vragen wat meer inspanning van het toetsenbord, maar het is allemaal niet zo lastig als bij een flightsimulator, want ons futuristische vliegtuig is heel wat makkelijker te besturen dan b.v. een 'ouderwetse' F-15 of F-19 en landen of opstijgen hoeven we niet. Neerstorten is de enige alternatieve aktie en dat gaat automatisch. Ons toestel heeft 10 verschillende vuurwapensystemen en kan verder ook bommen afwerpen, maar dat alles is pas mogelijk als we bommen of wapensystemen hebben gevonden. In het begin moet je prutsen met een eenvoudig laserkanon en zeer zuinig zijn met de eerste 7 raketten die je mee hebt gekregen.
Op de kaart kan worden in- en uitgezoomd en dat maakt de 'automapping' zeer overzichtelijk, al is het uitgebreide 3-D effect ook hier in het begin even lastig.
Je kunt je verrichtingen met een camera opnemen en deze dan als file op de harddisk zetten, zodat deze later als 'demo' weergegeven kan worden. Leuk, maar let op: dit vreet harddiskruimte!

Het spel is zeer goed en het uitgebreide 3-D effekt is schitterend. Je moet er even aan wennen, maar als je het vliegen en draaien goed onder de knoppen hebt, kun je je heerlijk uitleven. DESCENT zit vol geheime doorgangen, heeft vele items die gevonden moeten worden en overal in de gangenstelsels moet je op zoek naar gevangenissen om de gevangenen te bevrijden. Net als bij DOOM (en de vele varianten) krijg je aan het eind van elke ronde een overzicht van je prestaties en wie wil kan levels meerdere keren spelen om de maximale score te halen.

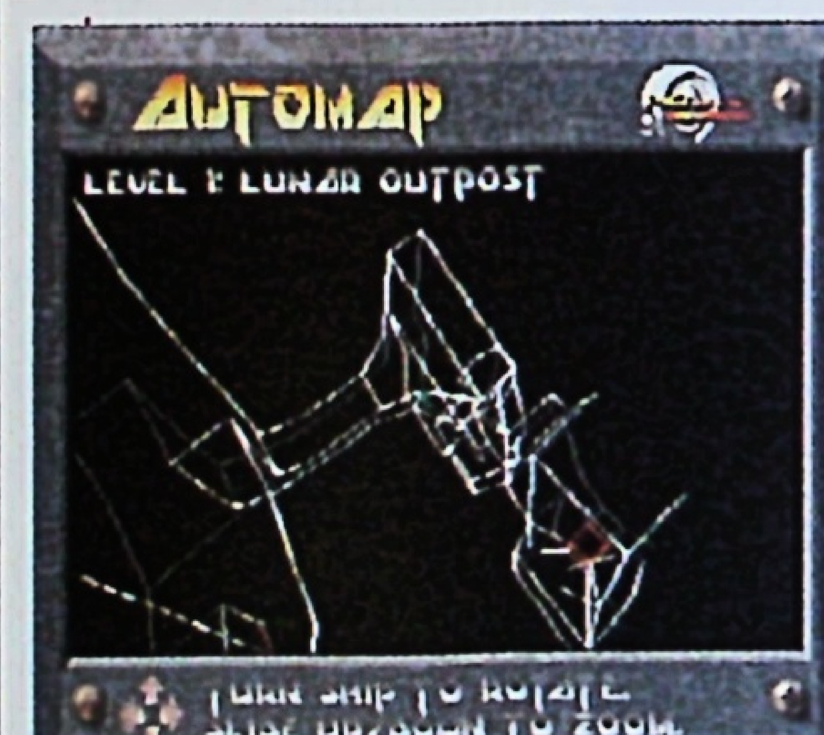
De beelden lijken sterk op die van DOOM. Nieuwe technieken zijn dus niet gebruikt, maar de extra vliegmogelijkheden maken alles wel aantrekkelijk; ook om te zien. Het geluid lijkt ook erg op dat van DOOM en dat is toch iets wat eenvoudig anders had gekund. Jammer, want nu is het geluid wel gewoon een doorslagje! Beeld, geluid en snelheid zijn via een menu uitgebreid regelbaar.
Gedrukte documentatie ontbreekt meestal bij shareware versies; zeker als je deze zelf inlaadt, maar in enkele menu's vind je alles wat je moet weten om het spel te kunnen spelen. Op de disks vind je tevens uitgebreide informatie over het spelen met 2 of meer personen en de afwijkende spelelementen als je met meerderen speelt.

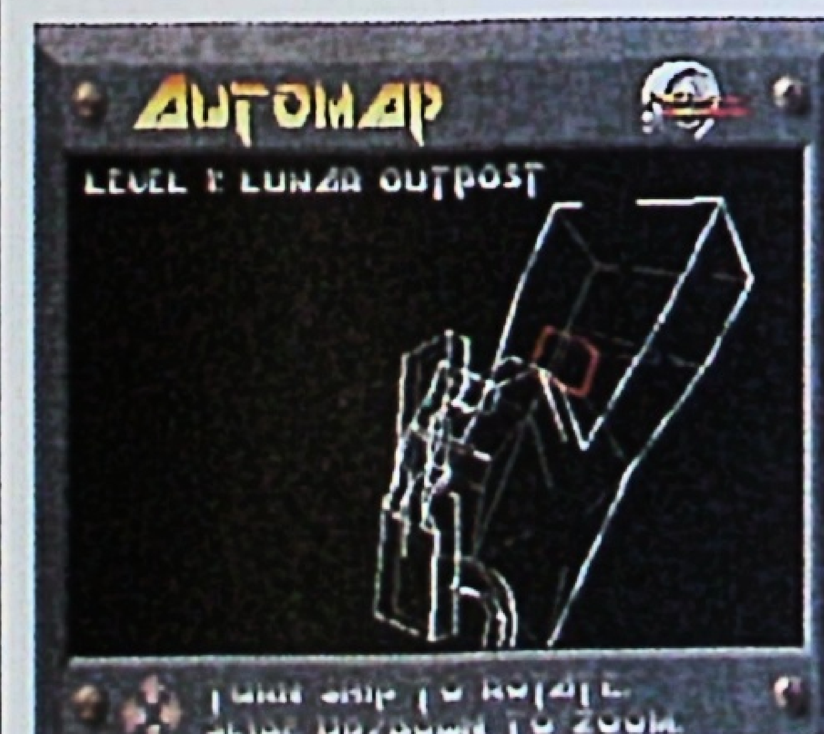
Aanrader!

Alfred.

```
BEELD:            8
GELUID:           7
SPELKWALITEIT:    9
```









HERETIC: City of the Damned

**Softwarehuis: Raven Software /id Software.
Min. 80486, min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, hard-disk.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1-4.
Diskettes: 3.5"HD.
Sound Blaster en compatibles.
Richtprijs: Shareware of FL. 14,90**

Aanbevolen 80486DX/2. Meerdere spelers kunnen spelen via (nul)modem of Novell netwerk met IPX protocol.







Wij hebben het spel zelf ingeladen bij id-software in Compuserve (duur: ca. 1 uur op 9600 baud), maar deze shareware-versie met in totaal 8 levels staat ook op het diskmagazine "HaSa Arcade Games #2" van HaSa Software. Uiteraard krijg je op dit diskmagazine meer dan alleen dit spel.

Eerst even naar het spelen met meerdere spelers, want de mogelijkheden zijn bij dit spel zeer uitgebreid. 2 personen kunnen via een (nul)modem spelen. Je kunt met elkaar (als team) of tegen elkaar spelen. Wie een pure uitputtingsslag wil, kan de monsters uitschakelen zodat je alleen elkaar hoeft te bevechten zonder dat je afgeleid wordt door deze monsters. Dergelijke mogelijkheden zijn ook beschikbaar via een netwerk, maar daar kun je met maximaal 4 personen spelen. Nog meer mogelijkheden geeft een telefoonverbinding met DWANGO. Voorlopig zit dit alleen nog in de V.S., maar als je geld genoeg hebt kun je hier tegen vele echte tegenstanders spelen; niet alleen met dit spel, maar ook met DOOM 1 en 2. Via DWANGO kun je ook ploegen samenstellen om gezamenlijk op pad te gaan.

MAGIC DOOM

Aan de screenshots is duidelijk te zien, dat het hier om een DOOM 2-variant gaat, maar dan nu eens van hetzelfde softwarehuis als waar DOOM 2 zelf vandaan komt. Toch zijn er weer verschillen, en dusdanig veel dat ook dit spel weer een nieuwe uitdaging is.
Meteen als je met het spel begint merk je het belangrijkste verschil met de beide DOOMs of WOLFENSTEIN: je hebt geen pistool of geweer als wapen! Bij deze variant draait alles om magie en het vechten gebeurt dan ook met bliksemschichten, vuurbollen, magische stralen en andere onbekende moordwapens. Helaas zijn de tegenstanders vervangen door demonen met eveneens allerlei magische krachten, zodat de confrontaties in een zee van vuur en stralen plaatsvinden. Wonden worden geheeld met gekleurde drankjes en vele magische items kun je o.a. vinden als je een tegenstander hebt verlagen. Uit de gedode vijanden stijgen meteen geesten op en ik er vermoed dat op deze manier voor wordt gezorgd, dat het vijandelijke leger regelmatig wordt ververst, want er lopen wel erg veel engerds rond in dit spel, zelfs als je als 'Watje' (makkelijkste level) speelt.
Ben je dood, blijf dan nog even kijken. De monsters gaan dan elkaar te lijf en dat levert -vooral in de hogere levels- een schitterend schouwspel op.

Verder uiteraard vele items (één van de favorieten hier is een magisch ei, waarmee monsters in kakelende kippen veranderen en makkelijker te verslaan zijn) plus nog meer verborgen doorgangen en zowaar wat humor en enkele puzzelelementen. Opvallend zijn de vele levels bij dit sharewarespel en eenmaal op weg blijkt HERETIC zeer lastige plattegronden op te leveren; het spel is dus zeker niet eenvoudig. Om dit leed iets te verzachten kom je in sommige levels een "Scroll Map" tegen, waarmee de gedeeltes op de kaart, die je nog niet bezocht hebt, in een contrasterende kleur zijn weergegeven.
De beelden zijn goed, net als bij DOOM 2, maar hebben net iets meer aardige details dan bij de voorgangers. Ook de geluiden zijn weer prima en het belangrijkste verschil zit in de geluiden die de magische wapens maken. Op de achtergrond hoor je regelmatig de demonen spreuken prevelen, wat een speciaal sfeertje geeft.







Met de komst van HERETIC hebben we nu 3 mogelijkheden om dood en verderf te zaaien:
DOOM 2: met hedendaagse wapens tegen gewone monsters vechten. Kortgeleden is voor dit spel de eerste CD-ROM met uitbreidingen uitgebracht en kunnen er meer dan 2000 levels toegevoegd worden.
DESCENT: in de toekomst met een vliegtuig de strijd aanbinden met robots.
HERETIC: in een vaag verleden het met magie opnemen tegen demonen.

Maak je keuze maar. Alle 3 de spellen zijn goed en ontlopen elkaar niet veel als het gaat om beeld en geluid. Ook bij dit spel geen gedrukte documentatie, maar voldoende informatie binnen het programma-menu. Net als bij DESCENT vind je op de disks ook de informatie voor het spelen via (nul)modem, netwerk of Dwango.

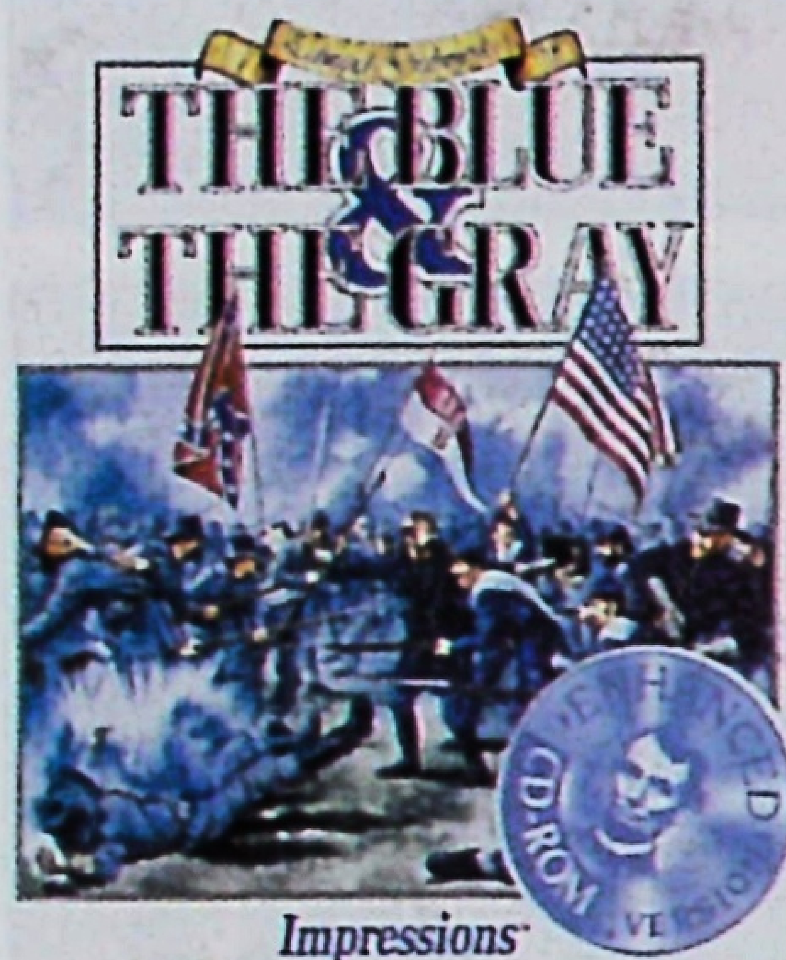
Knaller!

Alfred.

BEELD:	8
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9

THE BLUE & THE GRAY

Softwarehuis: Impressions.
Min. 80386, min. 640Kb., DOS 3.31+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1-2.
AdLib, Sound Blaster, Aria, Gravis.
Richtprijs: FL. 119,95



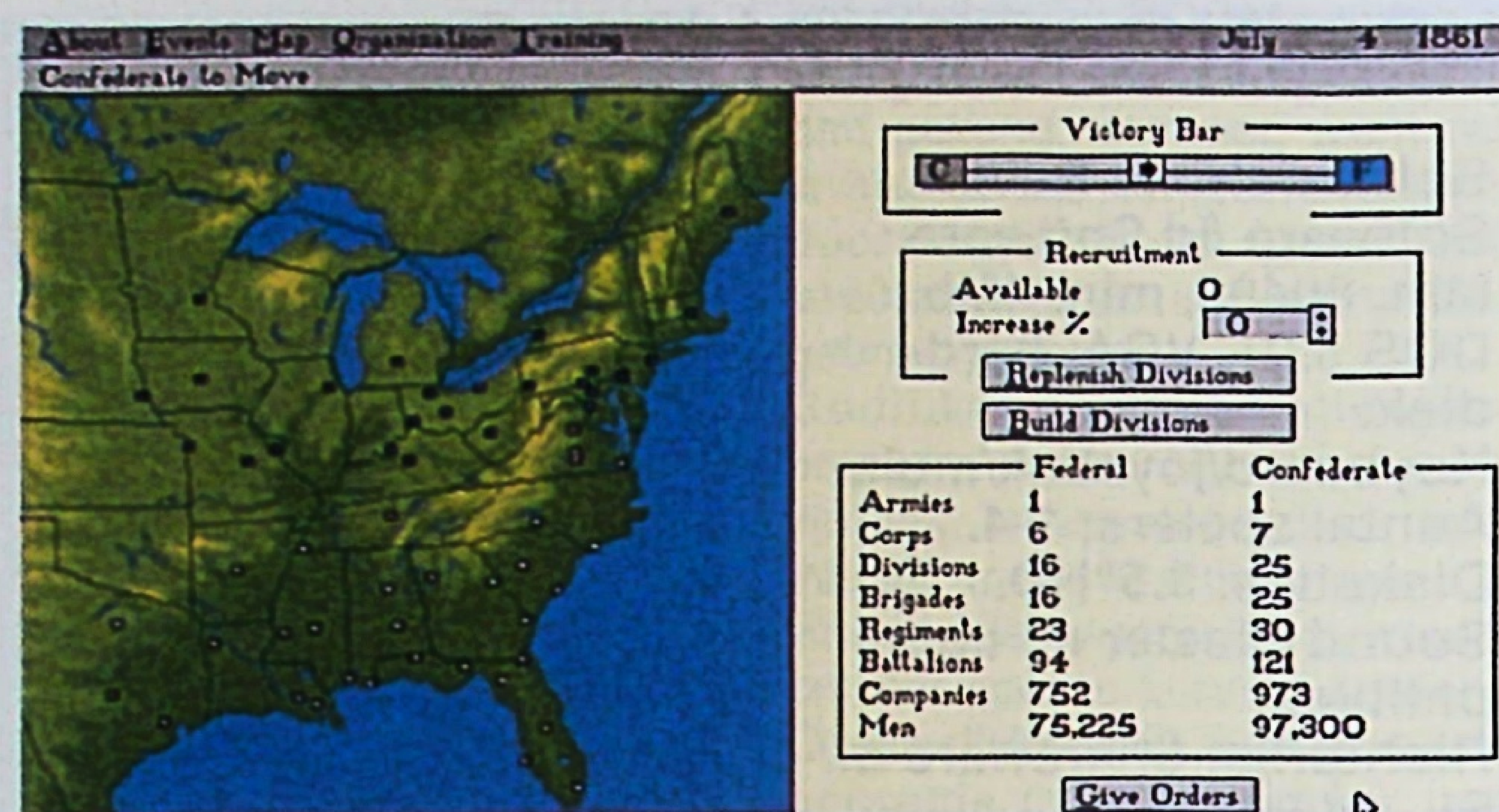
Aanbevolen: 2Mb. geheugen en een double-speed CD-ROM drive. 2 spelers kunnen ook spelen via een (nul)modem.

Veldslagen uit de Amerikaanse Burgeroorlog zijn al vele malen door Amerikaanse programmeurs tot een spel verwerkt. SSI bracht jaren geleden al goede wargames uit over de strijd bij Gettysburg, Antietam, Chickamauga en Shiloh, en Peter Turcan deed ook al eens Gettysburg. Een spel over de totale burgeroorlog, van 1861 tot 1865, is zeldzaam. Voor zover ik weet is het softwarehuis Impressions met zijn THE BLUE & THE GRAY (TBTG) eigenlijk de enige, die dat tot op heden gedaan heeft. Je zou nog NORTH AND SOUTH van Infogrames nog kunnen noemen, maar dat is meer een aktiespel. Niemand minder dan Sid 'Civilization' Meier is bezig met een totaalspel over de burgeroorlog dat 'Civil War' gaat heten, maar hoewel dit spel al een jaar geleden werd aangekondigd, hebben we van Sid tot nu toe alleen nog maar 'Colonization' gezien. Voorlopig moeten we het dus met het produkt van Edward Grabowski van Impressions doen. Grabowski ontwikkelde na TBTG het oorlogsspel 'D-Day, the beginning of the end', dat volgens hetzelfde principe is opgebouwd.

TBTG is al een tijdje uit op diskette, er zijn ook al datadiskettes voor verkrijgbaar met losse veldslagen en onlangs kwam de CD-ROM-versie uit. De CD-ROM bevat een geschiedenisboek, met illustraties en kaartjes, en gesproken inleidingen, zoals het bekende Gettysburg Address van Abraham Lincoln. Dat komt in de plaats van het gewone boek van Mark Saunders dat bij de disketteversie zat. Het elektronische boek heeft een goede zoekfunctie (er kan ook op trefwoorden worden gezocht). Stukken uit het boek verschijnen desgewenst ook automatisch tijdens het spelen als een bepaalde datum wordt bereikt, om aan te geven hoe de oorlog op dat moment verliep. Verder is op de CD-ROM een aantal historische veldslagen voor het Micro Miniatures Systeem opgenomen. Daarbij ook veldslagen die op de eerste datadiskette staan, dus die wordt daarmee overbodig. Bull Run 1 en 2, Antietam, Gettysburg, Cedar Mountain, Chancellorsville en Vicksburg kunnen als op zichzelf staande veldslagen worden gespeeld. Zij maken geen onderdeel uit van het campagnespel. En er kan nu ook per modem worden gespeeld.

Kansloos

De Amerikaanse Burgeroorlog was eigenlijk van meet af aan een verloren zaak voor de zuidelijken, de 'grijzen'. De dunbevolkte zuidelijke staten konden bij lange na niet zoveel soldaten op de been brengen als de noordelijken. Daarbij bevond ook alle industrie zich in het noorden, dus ook qua inkomsten en bijvoorbeeld wapenontwikkeling bleef het zuiden ver achter. Dat de oorlog toch nog vier jaar duurde was vooral de verdienste van de zuidelijke generaals, met Robert E. Lee en 'Stonewall' Jackson als voornaamste exponenten. Vooral in het eerste jaar van de oorlog boekten de zuidelijken enkele spectaculaire overwinningen in het oosten. Berucht is de slag bij Antietam, waar Lee met een veel kleinere troepenmacht de noordelijken alle hoeken van het slagveld liet zien. Ondanks de overwinningen werd echter nauwelijks terreinwinst geboekt en vanuit het westen kon generaal Ulysses Grant vrijwel ongehinderd langs de Mississippi oprukken.
Door een effectieve zeeblokkade van de noordelijken werd het voor de zuidelijken steeds moeilijker om door verkoop van katoen de oorlog te bekostigen. De bloedige slag om Gettysburg in 1863 betekende het keerpunt in de oorlog. Lee leed daar een gevoelige nederlaag, die hem een derde van zijn leger kostte. Bij Gettysburg sneuvelden meer dan 50.000 soldaten. Met Grant als opperbevelhebber van het noordelijke leger viel er voor het zuiden weinig eer meer te behalen. Goed geleid behaalde het noorden de ene overwinning na de andere tot de capitulatie van het zuiden in april 1865 een feit was.







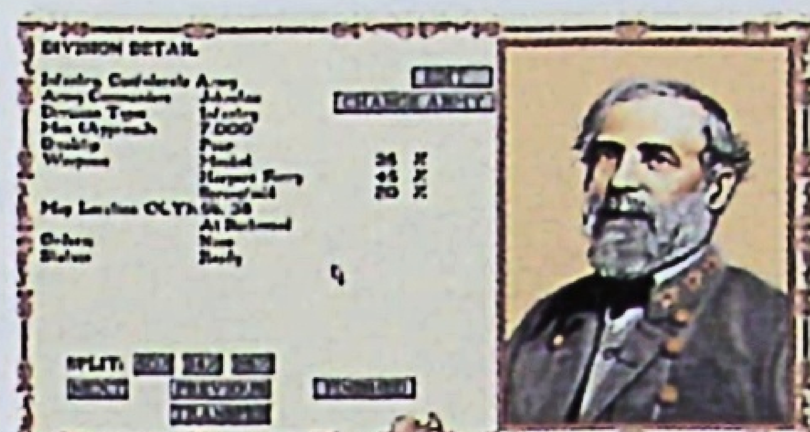
TBTG wordt gespeeld op de kaart van de Verenigde Staten, waar de legereenheden als de bekende blokjes met militaire symbolen overheen schuiven. Links op het scherm bevindt zich het grootste venster, waar een uitvergroot stuk van de kaart te zien is. Hier speelt zich alle actie af. Rechts bovenin zit de overzichtskaart, daaronder speciale commandoknoppen voor de troepen, zoals ingraven, op de trein stappen en dergelijke. Ook kunnen hier nieuwe menu's worden aangeklikt met de muis. Een belangrijk menu is dat van de recrutering van nieuwe soldaten. Elke maand krijgt het zuiden er 20.000 man bij, het noorden 50.000 man. Tenzij je besluit de rekruten eerst te trainen, dan duurt het drie maanden, maar daarna zijn je mannen weerbaarder in de strijd en tenminste geen kanonnenvoer. In de loop van de tijd doen je troepen vanzelf gevechtservaring op en worden ze sterker.

De legerkorpsen, infanterie, artillerie en cavalerie, kunnen makkelijk met de muis worden verplaatst en onbeperkt worden gestapeld. Het vakje inlopen waar de vijand staat heeft een veldslag tot gevolg. Alle korpsen die vlak in de buurt staan mogen meedoen. Het is mogelijk om de computer de afloop te laten uitrekenen, of er kan een zogenaamde Micro Miniatures Battle worden uitgevochten. De kaart zoomt in en nu kunnen de mannetjes, de paardjes en de kanonnetjes in detail aan het werk worden gezet. Een spel op zich, want ook nu weer zijn reeksen commando's, zoals het aannemen van bepaalde formaties met de troepen, mogelijk. Het spel op deze manier spelen kost veel tijd, dus de neiging bestaat om de computer alles maar te laten doorreke-

nen. Wie Micro Miniatures niet goed beheerst is dan meestal beter af, maar het kan de moeite waard zijn om de mini-veldslag in de vingers te krijgen en computerresultaten te overtreffen.

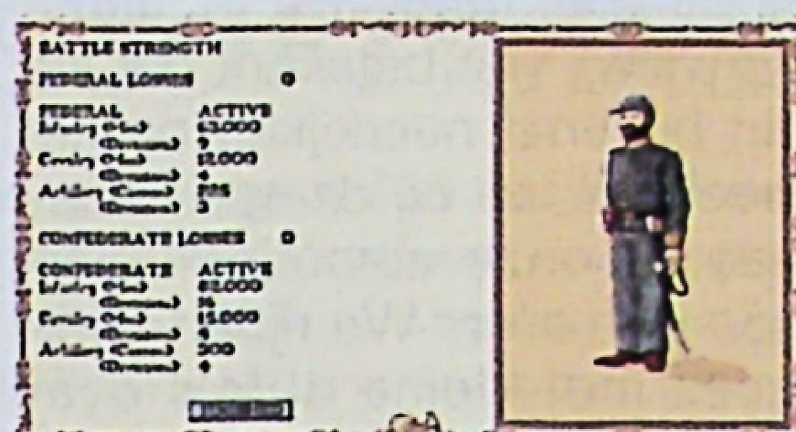
Taaie klus

Het moge duidelijk zijn dat winnen als de zuidelijken de meest taaie klus is. In het begin staat het zuiden er iets beter voor, door een betere voorbereiding op de oorlog en superieure cavaleriekorpsen. De 'blauwjassen' overspoelen na verloop van tijd echter de kaart en zijn vooral in het westen moeilijk te stuiten. De noordelijken kunnen zich enorme verliezen permitteren. De zuidelijke generaal moet proberen het noordelijke leger in het oosten te vernietigen en dan naar het westen oprukken. Lukt dat niet, dan is een taktiek met zwervende cavaleriekorpsen geen slechte. Daarmee kunnen steden worden bezet die punten opleveren.



Wat minder logisch bij het spel is dat het heel moeilijk is om korpsen te omsingelen. Zolang er nog een opening is kunnen divisies, soms bijna dwars door de vijand heen, altijd wegkomen. Een duidelijke verbetering is dat na een gewonnen slag kan worden gekozen uit korpsen die oprukken dan wel blijven staan, zoals dat ook bij zusterspel D-Day het geval is. In de disketteversie schoof altijd een enkel willekeurig korps naar voren op. Als dat bijvoorbeeld een artilleriekorps was kon de vijand dat makkelijk met een cavalerie-aanval decimeren.

Bij het naspelen van de volledige oorlog gebeuren er meestal dingen die in het echt nooit gebeurd zijn. De zuidelijken die



Washington, de noordelijke hoofdstad, bezetten bijvoorbeeld of met een cavaleriekorps New York innemen. Wie wat meer realisme wil kan een authentieke veldslag in Micro Miniatures naspelen. Erg bevredigend is dat echter niet. Met een snelle computer is de veldslag heel gauw afgelopen en met twee personen speelt het allemaal ook niet echt lekker, omdat de actie maar door blijft gaan en het spel steeds onderbroken dient te worden.

Samenvattend kan worden gesteld dat de CD-ROM-versie van TBTG een duidelijke verbetering is. De ingebouwde mogelijkheid om het campagnespel per modem te spelen geeft het spel een extra dimensie. De Mi-



cro Miniatures Battles kunnen niet per modem worden gespeeld, hetgeen jammer is want dat zou voor twee personen juist een uitkomst zijn. Op het punt van detail scoort TBTG hoog. De plaatjes zijn aardig, het geluid is ook in orde, maar ik vermoed dat de meeste mensen het nogal doordringende paardengehinnik wel af zullen willen zetten.

Frank Buurman

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

QUARANTINE

Softwarehuis: Gametek.
Min. 80386, min. 4Mb., DOS 5.0+, (S)VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1.
PC-speaker, AdLib Gold, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 99,=

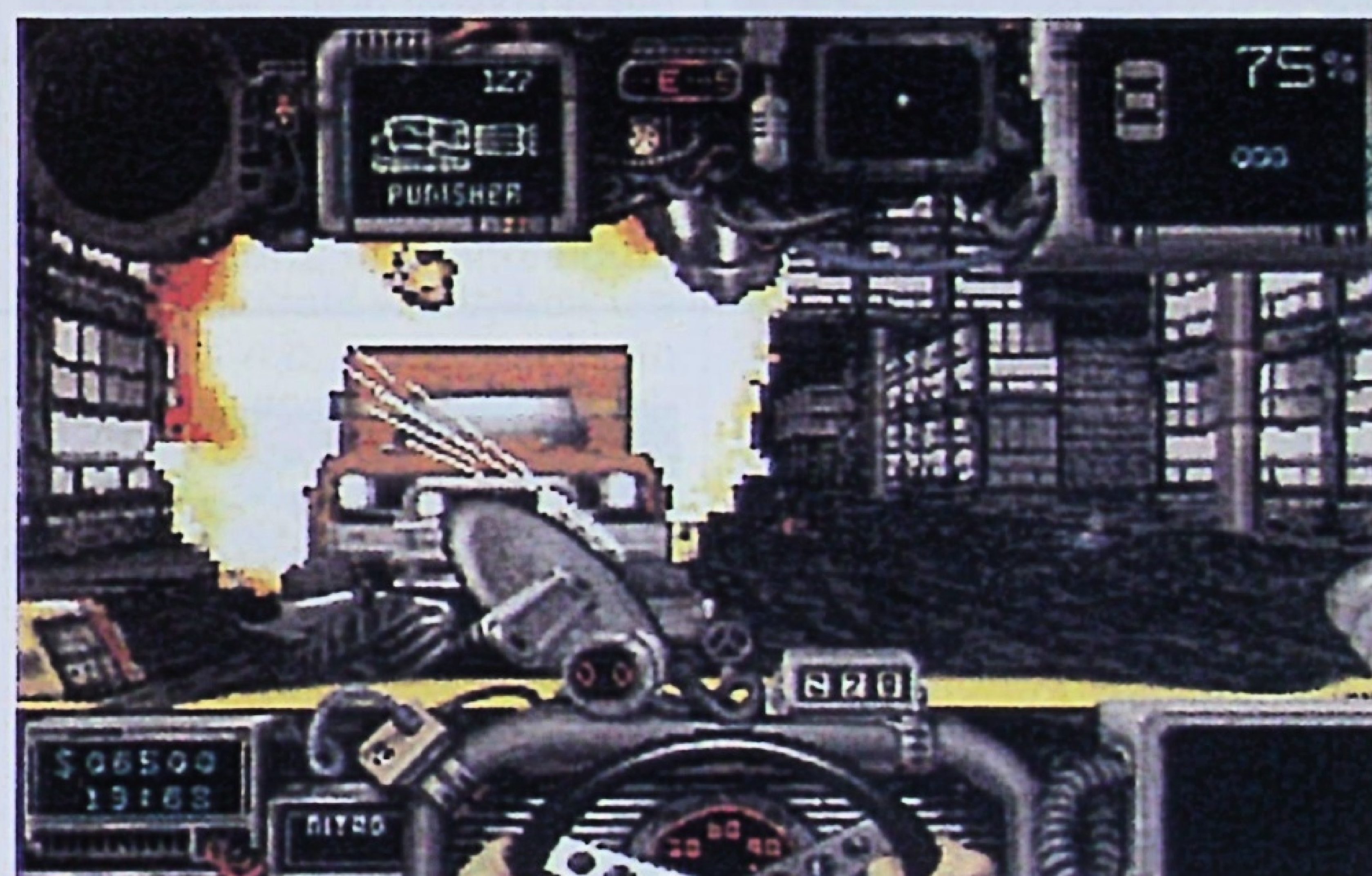


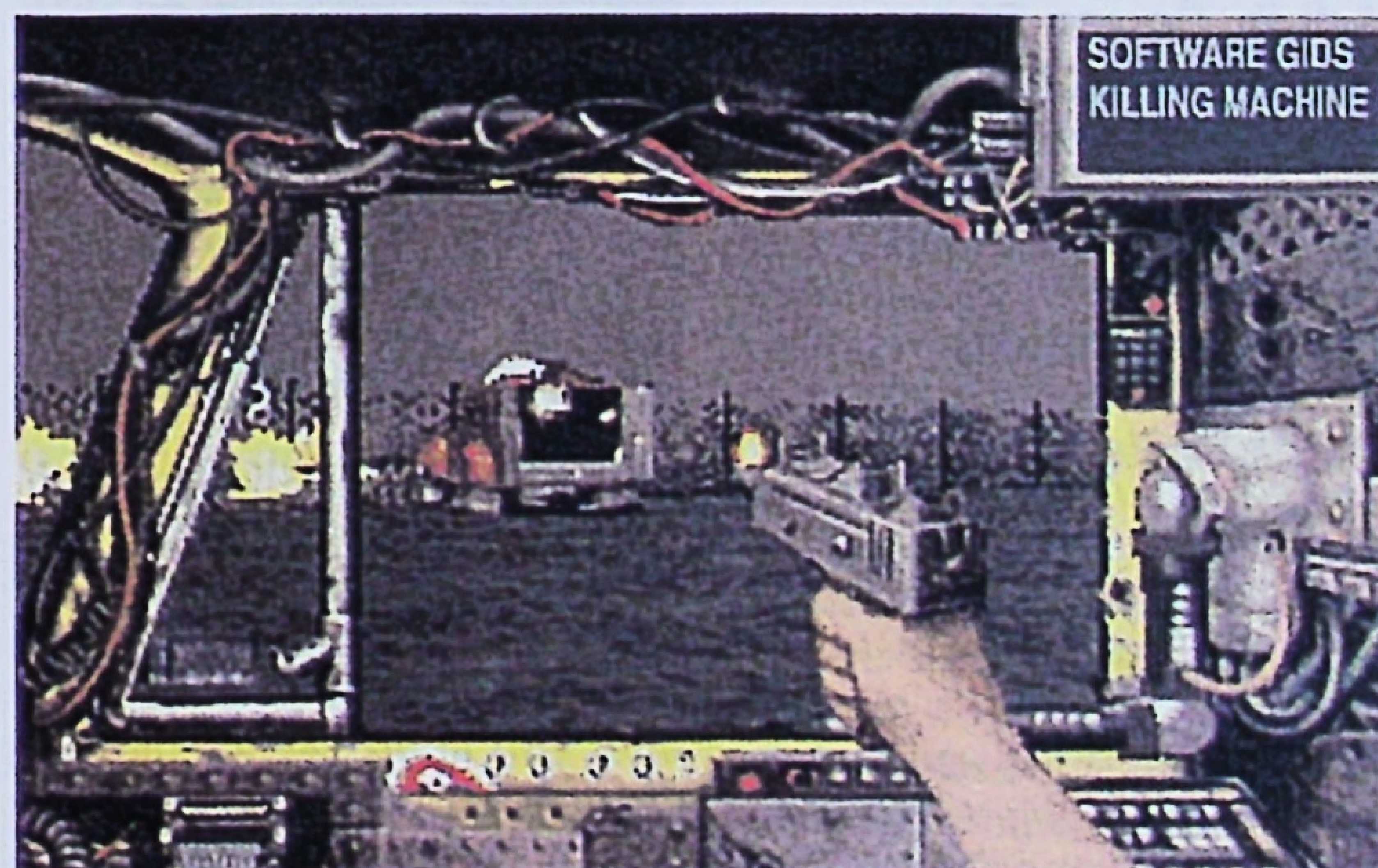
Quarantine werkt alleen met XMS geheugen. Geheugen residente programma's (ook SMARTDRV, EMM368, MOUSE-drivers, etc.) worden niet geaccepteerd. Het programma ondersteunt Thrustmaster Steering wheel.

Het programma is niet bug-vrij, want bij één van onze medewerkers vertikte het programma het op alle fronten. Op de redaktie wilde het spel op slechts één computer werken, maar dan wel zonder de introductie; die hebben we dus helemaal niet gezien. Ik houd het dus kort voor diegenen die wel precies de juiste computer hebben.

DOOM IN EEN TAXI

Bij dit spel ben je taxichauffeur is een toekomstige stad waar geweld overheerst. De taxi is nog het enige vervoermiddel, maar is hiervoor dan ook wel uitgerust met bepantsering, diverse wapensystemen, radar, etc.
Probeer klanten op te pikken en tijdig op de gevraagde lokatie te brengen. Je verplaatst je -al schietend- in een DOOM-achtig sfeertje. Dood en verderf gaan aan je voorruit voorbij en het spel zit dan ook vol waarschuwingen om het vooral niet aan kinderen te laten zien; dus dat zal wel weer populair worden bij de kleintjes, want "wat niet mag is pas echt leuk".
Rij je te langzaam, dan word je onder vuur genomen door criminelen. Ga je te snel, dan druipt het bloed van de platgereden voetgangers over je voorruit. Ijselijke kreten klinken overal; op straat moet je ook nog glas, bommen, kraaiepoten en andere troep ontwijken en de taxi's van de concurrentie doen niets liever dan je van de weg afdrukken. Heb je een lastige klant die je bedreigt, dan kun je deze via een schietstoel lanceren, waarna hij dood voor je wagen te pletter valt; en zo heeft het spel nog veel meer leuke onderdelen.
Heerlijk!! Gieren, lachen, brullen, maar helaas op slechts en-





kele computers en wij weten -na vele uren prutsen- jammer genoeg niet waarom sommige computers het wel en sommige het niet willen doen met deze software.
DOOM is hierbij vergeleken een kleuterspelletje.

Alfred.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

POWER DRIVE

Softwarehuis: Rage Software.
Min. 80386SX/25Mhz., min. 2Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, (CD-ROM drive).
Keyboard/joystick.
Diskettes: 3.5"HD.
Aantal spelers: 1.
Roland, Sound Blaster, Gravis Ultrasound.
Richtprijs: FL. 89,95

Op de harddisk is 10Mb. ruimte nodig voor de disketteversie. Bij de CD-ROM versie wordt vrijwel geheel van de CD gewerkt.
Dit spel is ook uitgebracht voor Amiga en Amiga CD-32.



Bij dit spel racen we in 'birdseye view', wat betekent dat we van bovenaf neerkijken op het speelveld, en bij dit spel daarmee op onze autootjes waarmee we racen. We rijden korte races met kleine auto's over een smal parcours en deze races duren slechts enkele rondes. Het gaat om het behalen van de snelste tijd, maar tijdens het rijden kunnen bonussen verzameld worden die o.a. extra tijd of extra geld opleveren. Het geld is noodzakelijk voor het onderhoud van de wagentjes.
De laatste tijd worden er heel wat dergelijke auto-race-spelletjes uitgebracht en laten we bij POWER DRIVE maar met de deur in huis vallen: dit is bijna knudde!
Het idee is heel aardig, maar de beelden zijn zwak en het programma heeft nauwelijks spelelementen om de speler te boeien; MICRO MACHINES (zie Software Gids nr. 29) is veel aardiger, al was dat geeneens een aanrader. Ronduit slecht is het geluid! Alleen muziek, een paar bliepjes, maar geen motorgeronk, geen gierende remmen in de bochten en geen denderende knallen bij botsingen. Tel



daarbij nog de beperkte instelmogelijkheden en je hebt een matig, zeer eenvoudig en weinig onderhoudend spel. Dit zou nog geen punt zijn als er een aardig prijskaartje aan zou hangen, maar voor POWER DRIVE moet maar liefst negentig gulden neergeteld worden; een bedrag waarvoor je bij Intertoys een Atari Lynx spelcomputer kunt kopen, inclusief een paar spellen die meer te bieden hebben dan dit geknutsel. In dit genre zijn MICRO MACHINES en WACKY WHEELS aanmerkelijk beter.

Alfred.

BEELD:	5
GELUID:	4
SPELKWALITEIT:	6
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	3

Beschikbaar gesteld door Homesoft.





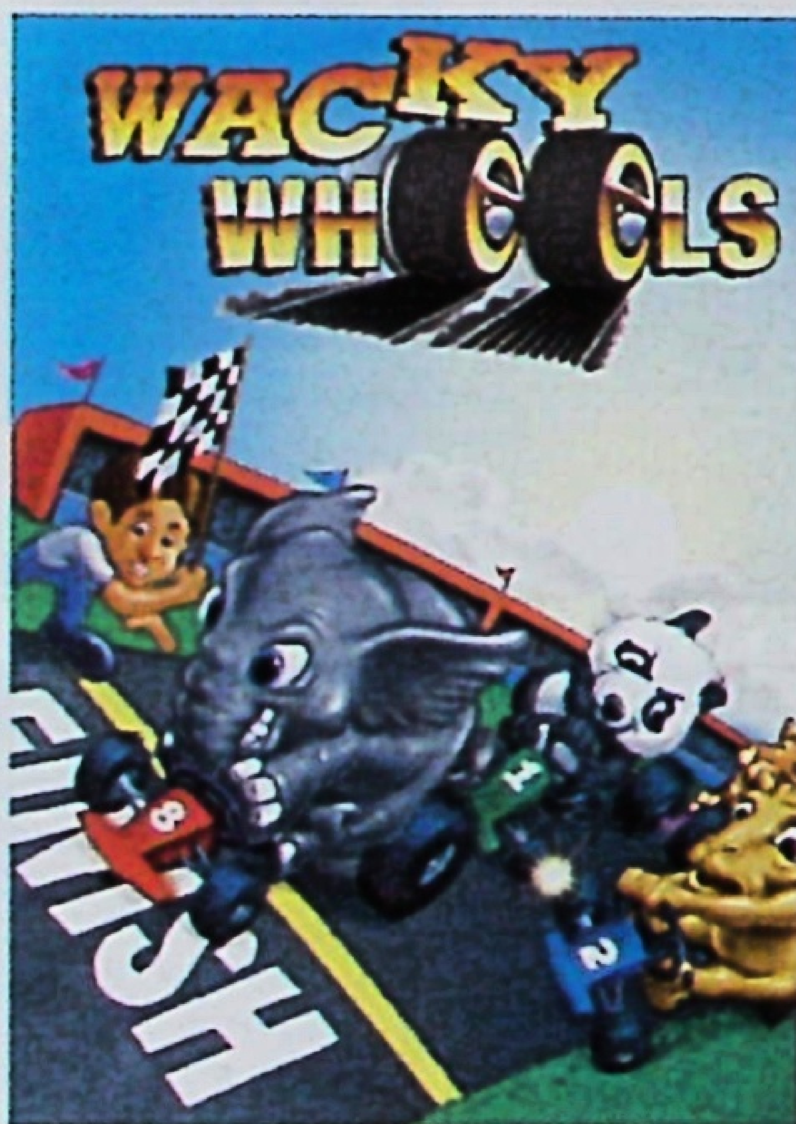




WACKY WHEELS

Softwarehuis: Apogee.
Min. 80386, min. 2Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk.
Keyboard/joystick/Gravis Gamepad.
Aantal spelers: 1-2.
Diskettes: 3.5"HD.
Roland Sound Canvas, AdLib, Sound Blaster, Waveblaster, Pro Audio Spectrum, Gravis Ultrasound, General Midi, Disney Sound Source.
Richtprijzen:
Standard Edition: FL. 62,95
Upgrade Edition: FL. 84,95

Op de harddisk is 8Mb. ruimte nodig. De iets duurdere Upgrade Edition heeft extra muziek, meer circuits (21 nieuwe, waarvan 11 voor 2 spelers) en enkele uitgebreide opties.
2 spelers kunnen samen spelen via de combinatie toetsenbord/joystick of via een (nul)modem. Deze spelvariant vindt plaats in de z.g. split-screen-mode: beide spelers hebben dan een half beeldscherm tot hun beschikking.



WACKY WHEELS is ook een racespel, maar nu in 'chase-view', je kijkt dus op de rug van de speler en het autootje, alsof je er achter rijdt. In dit spel is de auto een soort skelter die bestuurd wordt door een dier (leeuw, egel, eland, eend, olifant of eigen kweek).
Op de Nintendo spelconsole is iets dergelijks uitgebracht met Mario als coureur.
Er wordt geraced in diverse rondes die allen verdeeld zijn over 6 circuits. Buiten het snelheids- en behendigheidsaspect komen ook arcade-elementen aan de orde. Tijdens het racen kun



je ook nog objecten 'vangen' waarna ze gebruikt kunnen worden om de tegenstanders te hinderen (b.v. bommen op het wegdek achterlaten of schieten met egels of brandende lucifers). Heb je geen items, dan kun je medeweggebruikers ook gewoon de berm indrukken of total-loss rijden.

Het spel heeft heel veel opties en regelmatig wordt het spel afgewisseld met afwijkende bonusrondes. Er zijn diverse instellingen om het spel geschikt te maken voor kinderen, beginners en gevorderden. 2 spelers die gebruik maken van een (nul)modem kunnen verder nog kiezen uit 'COMM-BAT PLAY™' met 'Remote Ridicule™' en 'FTA' (funny teasing animation); aardigheidjes die je gewoon even moet uitproberen.
Het spel is absoluut geen simulator en dat zal duidelijk zijn bij het aanschouwen van de deel-



nemers: het zal nog miljoenen jaren duren voordat egels en leeuwen een auto kunnen besturen.
Dit spel is dus gewoon pure lol, en wie dit zoekt kan met dit spel z'n hart ophalen. Het racen is ronduit leuk, de beelden zijn prima en het geluid is goed! In dit genre is WACKY WHEELS het leukste spel dat ik, sinds een jaar, heb gespeeld.
Wat moet ik nog meer zeggen? Dikke pret voor het hele gezin, veel opties en heel lang spelplezier; vooral met de UPGRADE EDITION.
Ideaal als tussendoortje!

Alfred.

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door HaSa Software Applications.

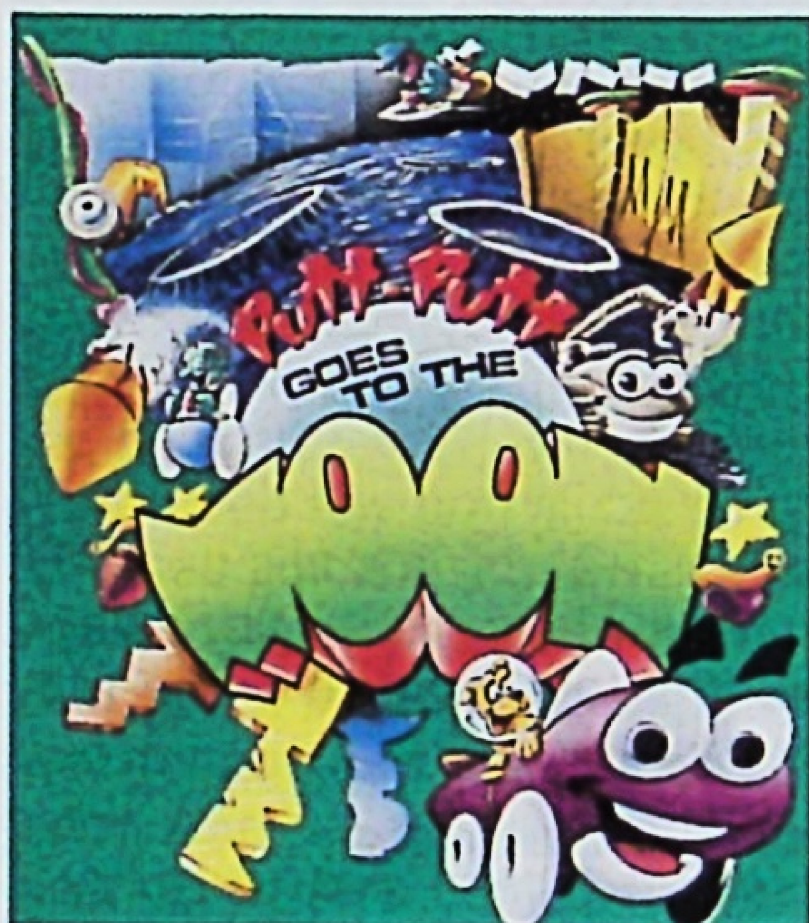
EDUCATIEVE SOFTWARE

Onderwijs

In Nederland kennen wij de basisschool. Deze is onderverdeeld in 8 groepen. De groepen 1 en 2 zijn wat voorheen de kleuterschool was en in groep 3 beginnen de kindertjes met reken-, taal- en leesonderwijs. Dit in tegenstelling met Engeland, waar met alles 1 jaar eerder wordt begonnen. De doorsnee leeftijd van een kind in Nederland dat gaat lezen, schrijven en rekenen is 6, in Engeland dus 5. Dit houdt in dat, wanneer men besluit educatieve software voor de kids aan te schaffen, men altijd 1 jaar moet bijtellen bij datgene wat op de doos wordt gezegd.
Nederlandstalige software is dun gezaaid en wat er op de markt is, is vaak aan de zwakke kant en haalt bij lange niet het niveau van de Engelstalige software (in de ons omringende landen is men met de ontwikkelingen al veel verder). Helaas is het wel zo dat de meeste Engelstalige software ongeschikt is, juist vanwege die Engelse taal. Waarom wordt hier zo weinig vertaald? Dit gebeurt in de ons omringende landen wel, m.n. in Frankrijk en Duitsland! Voorbeelden van Engelstalige educatieve software neem ik hier even onder de loep:

PUTT-PUTT GOES TO THE MOON

**Softwarehuis: Humongous Entertainment.
Min. 80286/12Mhz., min. 640Kb, 1Mb. EMS, VGA-kaart, CD-ROM drive /3.5"HD.
Soundblaster, Pro Audio Spectrum, Disney Sound Source, Covox.
Is ook leverbaar voor de Macintosh.
Richtprijs: FL. 129,95**





PUTT-PUTT GOES TO THE MOON wordt geleverd in kleurrijke doos met als inhoud de CD-ROM in stevig doosje (diskette versie op 5 disks, mocht je geen CD-ROM hebben), een handleiding, een stickervel, een ballpoint, een maar liefst 50 blz. tellend werkboek (met daarin allerlei soorten leer-gerichte opdrachten voor de leeftijdsgroep 3-8, lees dus 4-9) en tenslotte een berg reclamefolders.

Je kunt het spel in zijn geheel naar de harde schijf zetten (aanbevolen i.v.m. snelheid) of vanaf de CD spelen. Je kunt het ook onder Windows laten draaien, maar dat kan problemen geven met de geluidskaart, tenzij je Sound Blaster hebt. Het spel draait overigens naast de IBM-compatible machines ook op de Apple Macintosh.
Wat is Putt-Putt? Je zou het een grafisch adventure kunnen noemen speciaal voor de leeftijdsgroep 4-9. De hoofdrolspeler is een sprekend autootje (er zijn trouwens meer afleveringen van Putt-Putt verkrijgbaar) dat door een ongeluk in een vuurwerkfabriek op de maan belandt. Putt-Putt zal d.m.v. goede daden verrichten en een raket bouwen terugkeren naar de aarde. Alles gaat gepaard met spraak, muziek en geluidseffekten en ziet er zeer aantrekkelijk uit. Het spel geeft ook de mogelijkheid tot save en load.

Het spel is met name bedoeld als een instrument tot het stimuleren van het creatief denken = probleem-oplossend denken, waarbij allerlei onderwijs-leeraspecten aan bod komen, althans volgens de makers die hier m.i. behoorlijk overdrijven. In het gehele spel kwam ik de volgende activiteiten tegen: een puzzeldoolhof oplossen, een melodie naspelen, een arcade spelletje spelen, je reactievermogen testen d.m.v. grijp het beestje en dat was alles, een beetje mager dus. Rest dan nog het zoeken naar en gebruiken van voorwerpen. De onderwijsleer-aspecten komen echter wel uitgebreid aan bod in het bijgeleverde werkboek.

KONKLUSIE

Het spel is bij uitstek geschikt voor jonge kinderen, mits je als ouder of als oudere broer/zus bereid bent het e.e.a. aan spraak te vertalen als het kind daarom vraagt. Het Engels hoeft hier dus geen struikelblok te zijn. De prijs is ietwat aan de hoge kant.

BEELD:	9
GELUID:	10
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	6

THE FARM

**Softwarehuis: Humongous Entertainment.
Min. 80386/33Mhz., min. 4Mb., Windows 3.1, SVGA-kaart (640x480x256 kleuren), Windows compatible geluidskaart en doublespeed CD-ROM drive.
Richtprijs: FL. 129,95**



Ook dit spel zit in een aantrekkelijke verpakking met als inhoud een stickervel, een pracht werkboekje, cd in stevig doosje met daarin handleiding en alweer reclame. Het installeren gaat onder Windows en geeft direct problemen als je installeert volgens de handleiding (gezeur omtrent w32sys.dll, die Windows n.b. nodig heeft om zelf te kunnen draaien). Installeer dus gewoon via bestandsbeheer, dat gaat wel goed.

Wat is THE FARM? Je zou het een sprekende encyclopedie kunnen noemen die kinderen (leeftijdsgroep 3-8, lees dus 4-9) alles vertelt over zaken die direct of indirect met een boerderij te maken hebben. Dit alles in prachtige animaties met spraak, muziek en ga zo maar door. "Buzzy the bug" helpt, maakt grappen en begeleidt je in het gebeuren.
Hier is echt sprake van een educatief product, dat aan alle eisen voldoet. Ik honoreer het inhoudelijk met een 10; helaas is het beheersen van de Engelse taal een vereiste! Rest dan nog dat je kind overal op kan klikken om actie te verkrijgen, maar daarvoor alleen is het spel niet gemaakt.

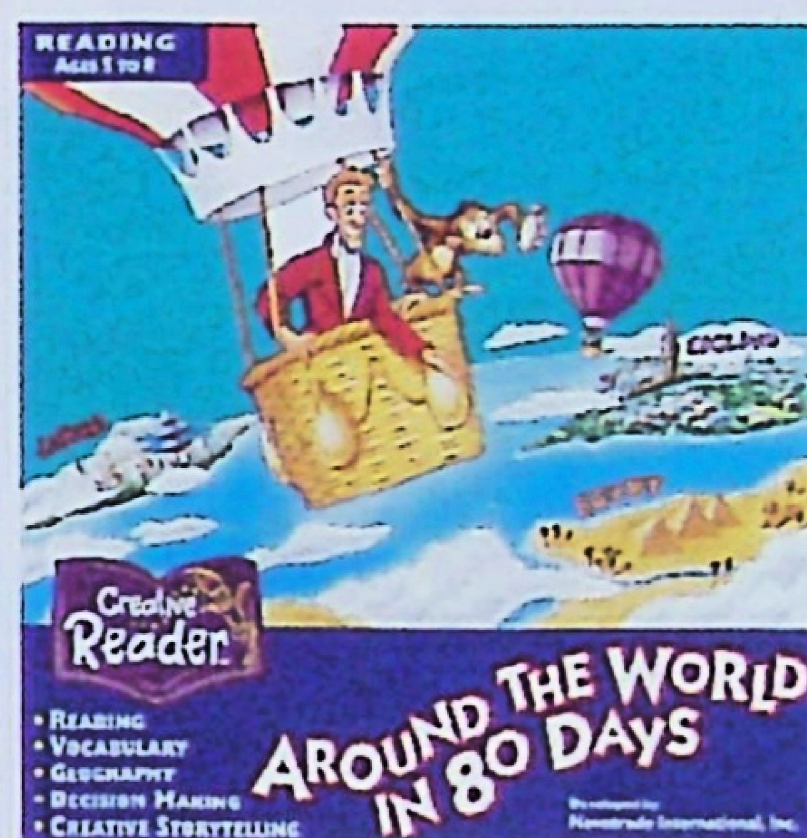
KONKLUSIE

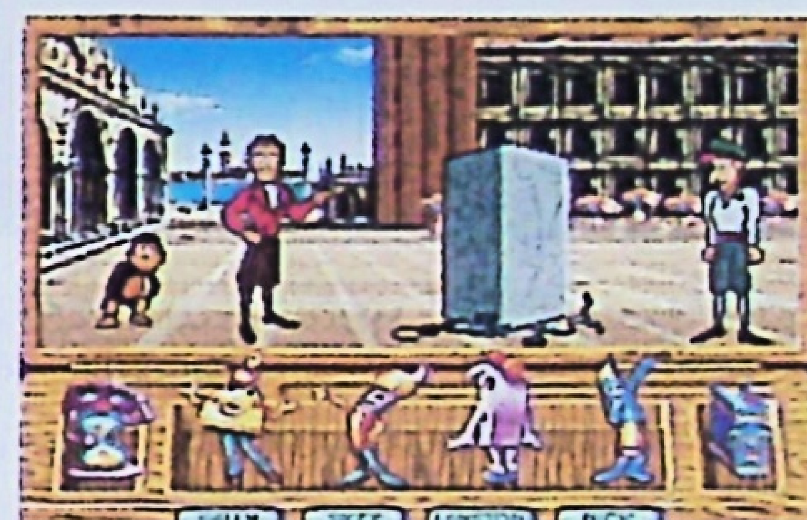
Heel eenvoudig: niet kopen voor Nederlandstalige kinderen. De prijs is zeker redelijk, maar het Engels is hier het grote struikelblok.

BEELD:	10
GELUID:	10
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	8

AROUND THE WORLD IN 80 DAYS

**Softwarehuis: Electronic Arts.
Min. 80386/25Mhz., 3Mb., DOS 5.0+, VGA, CD-ROM drive, harddisk, muis.
Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 89,95**





Alweer een attractieve doos met als inhoud de CD-ROM in stevig doosje, een installatieboekje, een goede overzichtelijke handleiding en natuurlijk reclame-folders.

Het installeren kan onder DOS (aan te bevelen) maar ook onder Windows; je hebt de keus tussen een 'easy install' en een 'custom install'. Uitvoerig wordt verteld welke problemen je kunt tegenkomen tijdens en na het installeren en men geeft pasklare oplossingen hiervoor. Het programma geeft ook nog een aantal (soms speelbare) demo's als toegift.

Ook dit programma zou je een grafisch adventure kunnen noemen. Het is gebaseerd op het bekende boek van Jules Verne. Stel je daar niet te veel van voor, want het verhaal is wel een zeer vrije interpretatie. De hoofdpersoon gaat een weddenschap aan om in 80 dagen de wereld rond te reizen met een ballon. Hij wordt geholpen door 4 'poppetjes' die met hem meereizen in een koffer en een aap. Deze 4 poppetjes (Jazz, Sally, Winston en Nick) hebben

een aantal eigenschappen, dat het verloop van het verhaal bepaalt.
Een voorbeeld:
in Spanje aangekomen wordt de hoofdpersoon belaagd door een op hol geslagen kudde stieren. Hoe lossen we dit probleem op? Laat Nick een stoplicht tekenen (de stieren stoppen voor rood en jij ontsnapt); laat Nick een koe tekenen (de stieren stoppen om deze koe het hof te maken en jij ontsnapt) en ga zo maar door. Elke keer weer gebeurt er wat anders, jij hebt het verhaal volkomen in de hand en jij bepaalt wat er gebeurt.

Het programma is geschikt voor de leeftijdsgroep 5-8 (lees 6-9) volgens de makers.
AROUND THE WORLD IN 80 DAYS bevordert het stimuleren van het creatieve denken. Je kunt telkens weer opnieuw beginnen en hiermee het verhaal andere wendingen geven. Replay maakt het mogelijk je zelfgemaakte "tekenfilm" te (laten) aanschouwen. Het biedt tijdens het spel de mogelijkheid flink wat parate kennis op te doen m.b.t. land en landsgebruiken; dit alles uiteraard in het Engels, maar dit overstemt het programma niet.

KONKLUSIE

Gezien het voorkomende Engels en het inhoudelijk aspect zou ik dit pakket aanraden voor de leeftijdsgroep 9-14. In dit geval is het een aanrader, zeker gezien de flinke portie humor en de telkens andere wendingen in het verhaal. De prijs is dan echt niet te hoog.

BEELD:	8
GELUID:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Peter Postma

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

SPACE ADVENTURE 2

Softwarehuis: Knowledge Adventure.
Min. 80386, min. 640Kb., DOS 3.1+, VGA, SVGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Roland, AdLib, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Gravis Ultrasound, Microsoft sound cards.
Richtprijs: FL. 99,95

Aanbevolen 80486 processor en SVGA grafische kaart. Het programma draait zowel onder DOS als onder Windows.

Dit stuk programmeerwerk is geschikt voor kinderen van 8 jaar en ouder, maar ook voor volwassenen. Je moet wel een behoorlijke portie Engels kunnen begrijpen, zowel in tekst als in spraak.

Onderzoek het universum en bekijk vergelegen sterrenstelsels en planeten. Verbaas je over de enorm gedetailleerde uitvoering van dit spektakel. Meer dan 400 elementen suizen je ogen voorbij. Vergaap je aan de inslag van de Shoemaker-Levy 9 komeet op Jupiter.



Bekijk via de monitor hêt eerste ontdekte zwarte gat.
Waar vind je de vele soorten sterrenstelsels? Hoeveel weet je er zelf van? In ieder geval wordt alles je netjes verteld en natuurlijk zichtbaar vertoond op je scherm.
Of misschien vind je een filmpje over supernova's interessant. Bekijk dan ook gelijk de filmpjes over de ringen van Saturnus en zijn manen. En dat is echt niet alles hoor. Er zijn in totaal zo'n 30 gedetailleerde filmpjes te bekijken en te beluisteren.



Het onderdeel "Hemellichamen in actie" betovert je weer met mooie plaatjes, waarbij tevens zichtbaar gewerkt kan worden met licht en de plaatsing van de aarde t.o.v. de zon. Er wordt voor je gerekend in tabellen. Tevens bezit je nu een atlas van de hemel die je 200 jaar door kunt laten berekenen en tevens uitprintbaar is.
Het onderdeel Cosmic vragen toetst je kennis van zaken op dit gebied.

De CD bevat ruim 600 Megabyte materiaal, wat onder DOS of WINDOWS naar keuze installeerbaar is. Het is bijna niet op te noemen wat er allemaal te zien en te horen is. In ieder geval veel filmpjes met een duidelijke toelichting in spraak. Ook prachtige foto's, die je waarschijnlijk nog nooit hebt gezien, rollen over je monitor. Space Adventure 2 is behoorlijk educatief en een waardevolle opvolger van nr 1. De uiteindelijke belangrijkste eis, die gesteld wordt aan dit soort programma-'s is dus een goede beheersing van de Engels taal.

KONKLUSIE

Het geluid is prima en de filmpjes lopen lekker. De besturing geschiedt met muis of toetsenbord en het programma is lekker gebruikersvriendelijk. Het is klikken, luisteren, lezen en vooral kijken. Tevens vinden we op de schijf nog wat demo materiaal, waarbij je soms een 3-D brilletje nodig hebt. Dit naslagwerk is iets voor de echte liefhebbers.

Henk Riemersma.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

THE HYPNOTIC HARP

Softwarehuis: Sanctuary Woods.
Min. 80386SX, min.4Mb., Windows 3.1+, CD-ROM drive, harddisk, muis, SVGA, geluidskaart.
Macintosh: Systeem 7.0+, min.4Mb., CD-ROM drive, harddisk, muis, kleuren monitor.
Aantal spelers: 1
Richtprijs: FL. 36,=





Dit deel 3 van de serie "Victor Vector & Yondo" moet geplaatst worden tussen de delen 1 en 2, die in Software Gids nr.23 besproken werden en deel 4, dat in Gids 29 behandeld werd. Van de tot nu toe verschenen afleveringen van deze stripboeken met grafische adventure neigingen is deze "Hypnotic Harp" het meest interessant vanwege de toegevoegde educatieve aspekten.
Ditmaal moeten Victor en zijn digitale hond Yondo in het oude Rome de harp van de wrede keizer Nero vinden voor de collectie van het "Museum of Fantastic Phenomena". Dat Nero bij de Romeinen ondanks zijn wreedheid zo populair was, is volgens de makers van dit programma te wijten aan het feit, dat zijn harpspel een betoverende werking op de toehoorders uitoefende.
Via het vinden en gebruiken van voorwerpen en het uithoren van de inheemse bevolking moet jij als "curator" het tweetal weer naar het uiteindelijke doel brengen, maar ditmaal vind je ook veel informatie over het oude Rome en de Romeinen in het spel verwerkt. Wie moeite heeft met het werken met Romeinse cijfers kan bijvoorbeeld een uitvoerige uitleg van dit stelsel krijgen.
Zoals gebruikelijk zijn de tekeningen fraai uitgevoerd, maar met weinig animaties. Alle teksten zijn uitsluitend gesproken, dus een behoorlijke kennis van de Engelse taal is noodzakelijk.



Deze laaggeprijsde uitvoering wordt geleverd in een plastic CD-doosje met een zeer beperkte handleiding. Vandaar deze tip: denk er bij het SAVEn aan zelf een file op de C-drive op te geven, anders wordt er niets weggeschreven.

Jocelyn.

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Multimedia Mail.

FLIGHT COMMANDER 2

Softwarehuis: Avalon Hill Game Company.
Min. 80386SX, min. 4Mb., Windows 3.1+, VGA, SVGA, harddisk, muis.
Macintosh: System 7+, min. 4Mb. bij kleurenweergave of 2.5 Mb. bij z/w weergave, harddisk.
Aantal spelers: 1-8.
Diskettes: 3.5"HD.
Sound Blaster en compatible geluidskaarten.
Richtprijs: FL. 149,=

Ook uitgebracht op CD-ROM. Meerdere spelers kunnen om beurten spelen of via E-Mail.



Als we alleen op de titel af zouden gaan, moeten we eigenlijk wel denken aan een flightsimulator. Aan de ene kant juist, en aan de andere kant toch weer niet. Je zit bij FC2 dus niet in een cockpit, terwijl je het toestel toch bestuurt. Zoals je leest is het weer lekker wazig allemaal. Maar dat duurt niet lang, want ik heb echt zin om eens lekker in dit spel te duiken.

WEL FLIGHT GEEN SIM

Met Flight Commander 2 hebben we te maken met een strategisch oorlogsspektakel. Het spel staat op flop en wordt geïnstalleerd onder Windows. Van de harddisk wordt zo'n slordige 11 Mb. opgeslokt, die m.i. regelmatig aan het werk zullen zijn als je ooit met deze verslaving begint.
Ok... wat staat ons te wachten. In ieder geval behoorlijk wat missies, zoals Operation Desert Storm of Wild Weasel flight naar Noord Vietnam, F-86 Sabres tegen Red Chinese Mig's, of vernietig Russische T-80 Tanks. Is dat alles? Ik dacht van niet, maar daarover iets later graag. Laten we eerst eens het spel bekijken.

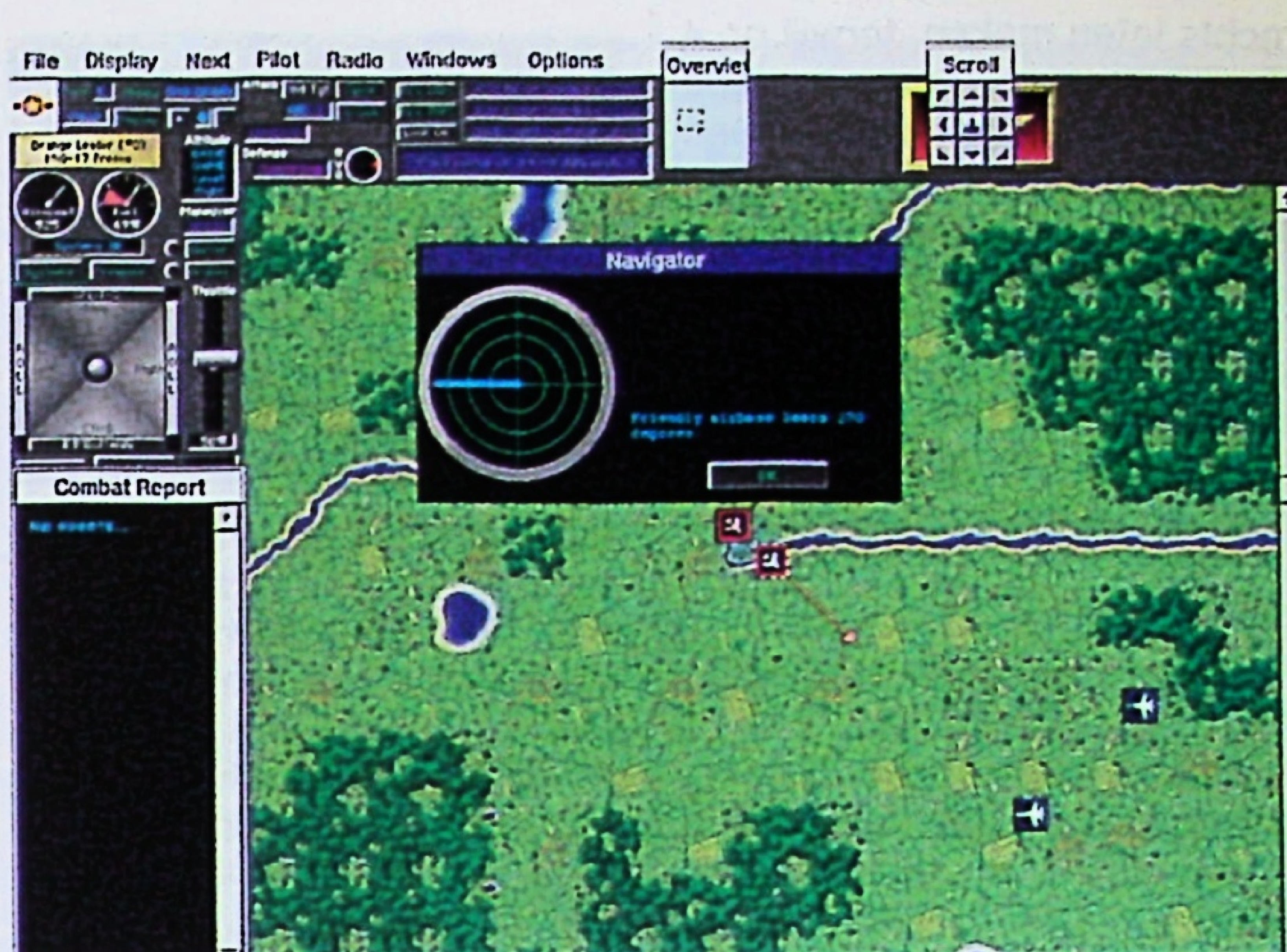
STRATEGISCH

Als je soundopties in Windows goed zijn, dan krijg je in ieder geval veel, laten we liever zeggen heeeel veel te horen. We kunnen na het opstartscherm beginnen met een tutorial. Zoals we weten kunnen we een oefening gaan draaien via de handleiding, die ruim 70 pagina-'s telt en er in kleur prima uitziet. Je begint dus met het openen van een battle. Deze battle heeft een briefing, die we nauwkeurig doorlezen om daarna het spelers-type te bekijken. Hier stellen we de zaken in zoals het spelen tegen een lieve vriendin of een te gekke vriend die je toch al eens wou vernietigen. Maar je kunt net zoals ik ook even genieten van het spelen tegen de PC. Let wel, dat we hierin 3 keuzes krijgen. Je kunt je computer als: novice, skilled of expert uitdagen.

In de trainer optie zit een vaste instelling, want je krijgt alleen maar te maken met sitting ducks, oftewel een paar tanks die niks doen en wat bunkers die vernietigd moeten worden. En die ene SCUDbasis doet hierin ook al niks, dus dat is behoorlijk passief te noemen.
Hoe ziet nu b.v. het speelveld of 'combat display' eruit? De eerste indruk is verwarrend maar als flightsimulatorfan hebben we het snel door.
Wat? Je houdt niet van flightgames? Je hebt wat tegen cockpits? Geeft niet, je vliegt niet echt met een vliegtuig. Je bestuurt alleen maar je oorlogsmachines door hen een bepaalde opdracht te geven.

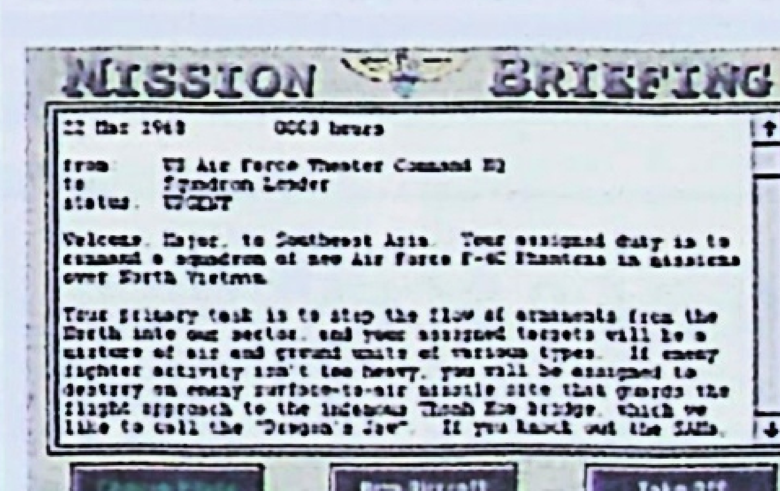
Om dit te begrijpen moeten we eigenlijk naar het betere werk overstappen. We nemen een 'campaign'. We lezen onze opdracht, geven een level aan en bewapenen onze 4,6,8,10 of meer vliegtuigen. Dit hangt totaal van je uit te voeren missie af. Na de keuze van het aantal piloten in deze machines, mag je ze bewapenen. Als flightfan begrijp je snel het wapentuig en de beginner komt na een enkele raadpleging van zijn verzorgde handleiding, er ook wel uit. Let goed op wat de missie-inhoud is, maar bewapen toch echt enkele piloten tegen totaal onverwachte indringers. Sommige makkers mogen best een eigen karaktertrekje hebben. Na de invulling en het eventuele karaktertrekje van je vliegtuig kom je in het Combat Display.

Tja, dit is eigenlijk je commandocentrale waar jij alles bepaalt. We zien in combat display onze 4 of meerdere zwaar uitgeruste jongens staan in een bijzonder goed weergegeven speelveld. Alles wat zich op de grond bevindt, of het nu ter land of ter zee is, is perfect weergegeven.









De detaillering is dus prima. Elk bosje, riviertje, dorp of militair geschut is duidelijk herkenbaar. Vergeet niet dat ook schepen, artillerie en raketbases er prima uitzien. Trouwens, als je alleen een missie uit moet voeren die totaal in de lucht gespeeld wordt, kun je via een menu de achtergrond of ondergrond aanpassen. Je ziet nu geen geel woestijnzand, maar een bewolkte blauwe lucht in prima kwaliteit. Dit zijn dus de duidelijke voordelen van SVGA, gewoonweg zichtbare kwaliteit.
Het Combat Display biedt een aantal mogelijkheden dat betrekking heeft op je eigen materiaal. Zoals je op de foto ziet is het bedieningspaneel random oftewel rondom je speelveld geplaatst. De te activeren buttons hebben echt maar een korte uitleg nodig en die is voor iedereen begrijpelijk. Flightfans en strategiefans zuigen deze informatie zo op, terwijl een beginner er even aan moet wennen. Opvallend is dat juist diegenen, die nooit met dit soort spellen speelden, nu ineens de deur plat lopen.

We hebben een opdracht en we staan klaar met zwaar bewapende vliegtuigen. Aangezien ik graag een 'grid' (hokjes) speelveld heb, schakel ik deze in. Mijn ogen glijden even naar het instrumentenbord. Time for action.
Via een overzichtsveld kan ik het gehele battlefield bekijken. Wat heeft de vijand staan en waar krijg ik mee te maken? Het spel werkt in beurten. Dus ik ga eerst m'n 4 piloten een opdracht geven en daarna is de PC aan de beurt. Die opdrachten besteden we aan elk vliegtuig apart. Dus kunnen we nr. 1 sneller laten vliegen, nr. 2 in de remmen gooien en nr. 3 een rollover

rechts laten maken, terwijl nr. 4 een duik neemt en een split-s uitvoert. Natuurlijk is dit alleen maar even om het speelveld en m'n jongens te leren kennen. Daadwerkelijk gaat het ook zo, maar dan schijnt het dat we al snel een raket in onze staart hebben. Goed, in het Combat Display behandelen we dus elk vliegtuig van onze kant.

BESTURING

Hoe hoog moet hij, hoe snel, hoe laag, met afterburner of zonder, een 'roll' rechts of links, duiken of optrekken, een split-s of een ouwe Immelman? Jij bepaalt het. Gelukkig kun je elk toestel naar iedere richting sturen zoals jij het wil. Indien je vlieger in de juiste richting vliegt, kun je een schot lossen. Als je een schot mag lossen, wordt dit in het display weergegeven. Misschien denk je er wel over om zo'n duur stuk materiaal niet te gebruiken. Dan vraag je je af of er van jouw kant uit misschien strategisch over nagedacht is. In ieder geval, wij weten het zeker.
Inmiddels hebben we ook ontdekt dat de hoek van aanvliegen tot een object een bijzonder belangrijke factor is. Je kunt je niet voorstellen wat het is om 8 raketten op een vliegtuig af te vuren, om pas daarna te horen en te zien dat dit stuk geraakt is. Zo zie je maar weer dat missers een oorzaak hebben. Al met al blijft de daadwerkelijke bestu-



ring wazig voor je. Je bedient met de muis een joystick. Daarmee bepaal je of het toestel links, rechts etc. zijn weg moet zoeken. Tevens kun je bepaalde vliegcapriolen uithalen waarvan je de resultaten niet ziet, maar wel hoort. In ieder geval luistert elk vliegtuig wat je nog mag vliegen behoorlijk naar de besturing. Je ziet ook duidelijk op je werkplek dat een vliegtuig zich sneller enkele zetten verplaatst als deze met de afterburner geactiveerd is. Let wel dat peut niet oneindig is.

GELUID

Natuurlijk is het geluid een bijzonder belangrijke optie en wij kunnen alvast mededelen dat er zo'n 100 .waf-files door je speakers denderen. Tijdens het verplaatsen van je vliegtuigen hoor je dus de jankende geluiden. Gooi voor de gein maar eens de afterburners aan.
Het vuren van raketten, bommen en kogels is goed waar te nemen. Er wordt ook behoorlijk in gesproken. Meestal zijn dit begroetingen of het doorgeven van een aanval op een object.



Vreemd is wel dat als je met je hele peloton rustig na je missie naar huis vliegt, er allemaal wilde geluiden worden waargenomen. Niemand, maar ook niemand schiet hier raketten af, niet eerder dan dat ik dat wil. Dus een beetje radiostilte zou op z'n plaats zijn. Maar al met al moet je gewoonweg deze geluiden horen. Gejuich bij het inslaan van een raket op een groundtarget. Commentaar van piloten onderling. Dit alles geeft het spel een stevige dimensie en bevordert de spelkwaliteit behoorlijk.

PATCH

Nu al een patch? Ja, en die had ik inderdaad nodig (bedankt redactie). Het scheen dat de FC.exe file onder Windows wat moeilijk deed. Tevens kwam er een ERROR als SQRT: Domain error of FLOATING POINT: invalid.
Na de toevoeging van de PATCH kreeg ik geen vreemde meldingen meer en was zelfs de muispointer sneller zichtbaar. Voor de installatie van de PATCH bleef de muis/klik/zandloper wel eens erg lang hangen op de zandloper (wait) situatie.

KONKLUSIE

Geloof me, dit is een spel voor iedereen. Ik heb het eigenlijk niet zo op strategische bordspellen, maar voor dit pakket maak ik een uitzondering. Nee hoor, het heeft niets te maken met flightsims. Misschien zijn het de geluiden. In ieder geval zijn deze goed gekozen. De opbouw van het spel naar een conflict zit prima in elkaar. Er zitten missies bij, die never gewonnen kunnen worden, alhoewel ik daar persoonlijk mijn twijfels bij heb. Wat de beelden aangaat zitten we prima.
Wat willen we nog meer: beeld goed, geluid goed, animatie prima en plezier perfect. Ik lust er nog wel zo eentje.
Luitjes, als dit jouw soort is, dan zit je gebeiteld. Huiver je, maar je wilt het toch proberen? Neem dan gerust FLIGHT COMMANDER 2. Ik weet bijna zeker dat dit spel je te pakken neemt.

Henk R.

BEELD:	8
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

(N.v.d.r.: de bovengenoemde patch is door ons ingeladen bij CompuServe in het forum 'Gamepub').

MFS 5.0 SCENERIES: CARIBBEAN en JAPAN

Daar zijn we weer met een paar sceneries voor de Microsoft Flight Simulator 5.0. Deze uitbreidingen kosten FL. 49,= per pakket.

CARIBBEAN

Maak een reisje naar een tropisch exotisch gebied. Vlieg over het paradijs. Bekijk Aruba, Barbados, de Bahamas en nog veel meer eilanden van de Caribbean.
Verbaas je over de verschillende zichtbare kleurverschillen van het water.
Vlieg over de cruiseschepen bij de Virgin Islands.
Is het niet heerlijk om je vliegtuig te starten tussen swingende palmbomen op Key West Airport? Kijk je ogen uit bij het naderen van de stranden en de witte branding. Neem dan ook eens een nachtvluchtje met op de achtergrond wat exotische muziek. Ik weet zeker dat je doorvliegt tot de peut op is. Gelukkig staan in de handleiding duidelijk de vliegvelden aangegeven. Zo langzaam aan kent iedereen de kwaliteit van de sceneries, zodat we ook deze keer moeten zeggen, je kijkt je dopjes uit.

JAPAN

Een vlucht in het verre oosten van Okinawa tot Hokkaido. Vlieg over Tokio's Imperial Palace of geniet van de stroomwinden in de Japanse Alpen. Ik vermoed dat je de knuppel hier wel met twee handen vast moet houden. Als eens gehoord van de Fuji meren? Nog nooit? Nou in ieder geval kun je er nu overheen vliegen. En anders bestuur je je vliegtuig maar eens over de Pacific Rim van Japan. Geniet van details die we kennen van deze soorten sceneries. Take off for the land of the Rising Sun.

Henk Riemersma.

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



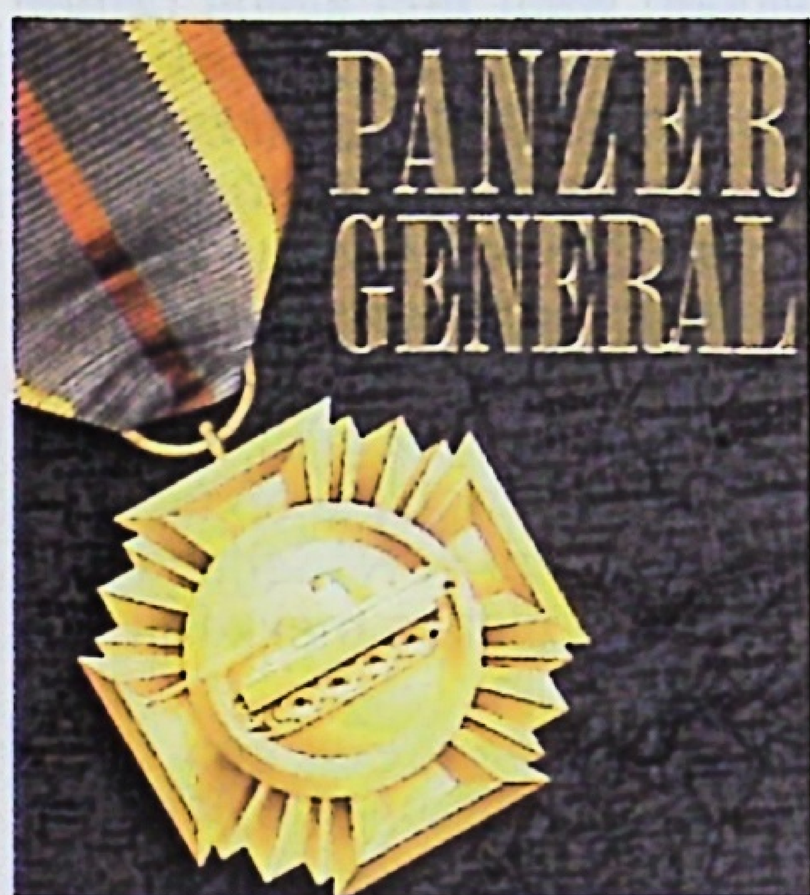






PANZER GENERAL

Softwarehuis: S.S.I.
Min. 80386/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, MSCDEX 2.2+, SVGA met min. 1Mb., harddisk, CD-ROM drive. Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1 of 2.
Sound Blaster en compatibles. Werkt niet met Soundblaster AWE.
Richtprijs: FL. 99,= of FL. 59,= zonder doos en zonder reklamemateriaal.



Het is 1939 en Nazi Duitsland begint met de verovering van de wereld. Na Polen, Nederland en Frankrijk gaat Engeland voor de bijl, daarna Rusland, en tenslotte staan de overgevaren Duitse tanks voor Washington. Een nachtmerrie inderdaad, en een die werkelijkheid kan worden in PANZER GENERAL, een nieuw meesterwerk van softwarehuis SSI. Het is gelukkig maar een wargame van het bedrijf, dat zich al vele jaren een specialist op dit gebied mag noemen. Een zeer speelbaar en buitengewoon verslavend oorlogsspel.

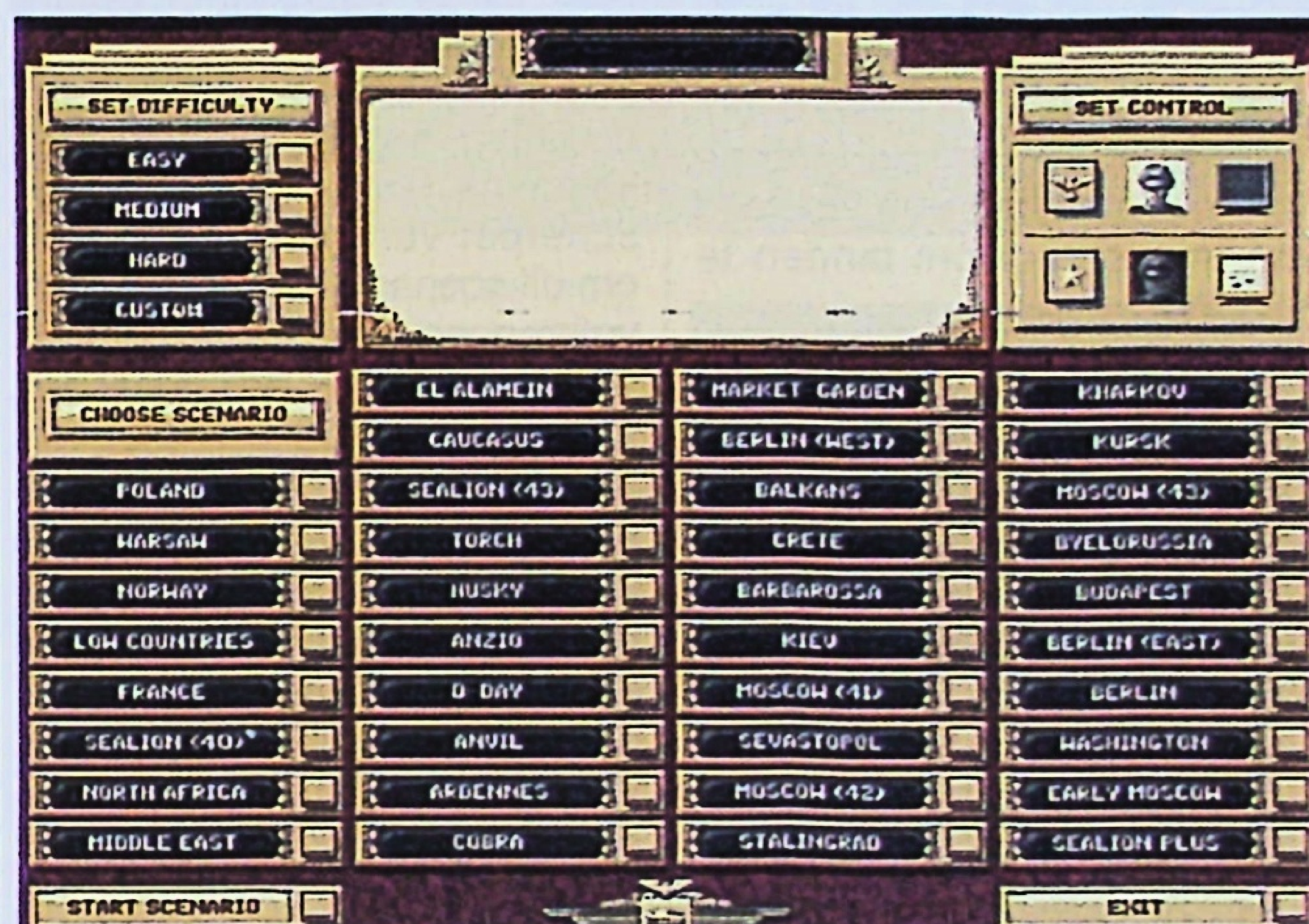
De speler begint als een Duitse generaal die zich nog moet onderscheiden. Je zou het kunnen zien als het begin van de carrière van Guderian of Rommel, maar als je er een bende van maakt eindig je meer in de stijl van Hermann Göring: een domme, gekke Luftwaffe generaal in een absurd lichtblauw uniform. Met goede, snelle overwinningen verdien je prestige en mag je doelen aanvallen die de geschiedenis kunnen veranderen. Een rechtstreekse aanval op Moskou in 1941 bijvoorbeeld, die heel wel de ondergang van het Russische leger had kunnen inluiden. In werkelijkheid boog het Duitse leger voor Moskou af naar het zuiden om bij Kiev miljoenen soldaten in te sluiten. Als je het slecht doet word je bijvoorbeeld na een mislukte aanval op Engeland in 1940 al door Hitler bij het grof vuil gezet.
Panzer General op CD-ROM is indrukwekkend. Op historische filmbeelden zie je de Duitse troepen andere staten binnenvallen.
De disketteversie ontbeert vanzelfsprekend deze 'inspirerende' beelden, maar dan nog blijft er een formidabel spel over.

BATTLE ISLE

PANZER GENERAL lijkt rechtstreeks afgeleid van de wargames HISTORY LINE en BATTLE ISLE van het Duitse softwarehuis Blue Byte. Het spel wordt feitelijk nog steeds als een bordspel gespeeld: de eenheden schuiven over zeshoekige vakjes (hexen) over de kaart. Bij een ontmoeting met de vijand verschijnt er een animatie: er wordt ingezoomd op de eenheden en het fraai getekende oorlogsgeweld barst los, ook via de luidsprekers. In de praktijk zullen de meeste mensen dit snel afzetten. De veldslagen duren vele uren en de animatie houdt te veel op, net zoals dat bij Battle Isle het geval was. PANZER GENERAL overtreft de produkten van Blue Byte. Qua beeld, geluid en spanning is het spel superieur. Het feit dat je een stukje geschiedenis naspeelt en dat kan veranderen zorgt voor een aparte sfeer, net zoals dat bij History Line het geval was. Hoewel de tanks een belangrijke rol spelen, hebben alle eenheden hun plaats gekregen in het spel. Wat dat betreft had dit wargame beter "Blitzkrieg General" kunnen heten. In een beperkt aantal beurten moet je flinke stukken kaart veroveren, zonder teveel eenheden te verliezen.

PANZER GENERAL is qua stijl een tactisch wargame, maar er komt toch de nodige strategie om de hoek kijken. Bij het begin van een veldslag staan de meeste troepen, tanks, infanterie, artillerie en vliegtuigen, al op de kaart. Hoe je vervolgens echter met je versterkingen omgaat kan het verschil betekenen tussen een flitsende overwinning of een frustrerende nederlaag. Er kan uit honderden nieuwe eenheden worden gekozen, maar je kan de nadruk ook leggen op het herstel van de door gevechten verzwakte eenheden op de kaart. Het totale verlies van je ervaren eenheden is een ramp. Je neemt je veteranen steeds mee naar een volgende veldslag, en ze worden steeds beter, mits je ze niet verspeelt. Het verwaarlozen van de Luftwaffe kan betekenen dat de vijand superieur wordt in de lucht en je kostelijke tanks steeds van de weg bombardeert. Maar vliegtuigen zijn duur en je kunt er geen steden mee veroveren. De juiste afweging is vaak heel moeilijk. Het veroveren van steden is essentieel in het spel. Ze leveren de zogenaamde prestigepunten op, je zou het ook geld kunnen noemen, waarmee je nieuwe eenheden koopt of oude versterkt. Enkele steden knipperen op de kaart en moeten allemaal worden veroverd om een scenario te winnen. Mis er één en je hebt onherroepelijk verloren, ook al heb je de vijand vrijwel uitgeroeid.







KOMPLEET

PANZER GENERAL omvat niet minder dan 35 scenario's. Alles zit er in: de aanval op Polen, de woestijnoorlog in Noord-Afrika, de amfibische aanval op Engeland (Sealion), de tankslagen in Rusland, D-Day en het Ardennenoffensief. De computer bepaalt aan welke scenario's je toekomt. Wie Engeland verovert hoeft D-Day niet te vrezen, maar als je matig speelt neemt de geschiedenis zijn loop. De scenario's kunnen ook apart worden gespeeld: pas

dan is het mogelijk om de geallieerde zijde te kiezen en tegen computer of mens te spelen. Je kunt je dan met al dat Amerikaanse, Britse en Franse materieel uitleven. 'Play by mail' (te vinden bij de 'custom'-instelling) is eveneens mogelijk: verzend je zetten met een modem naar de tegenstander. Het element van verrassing door nog niet zichtbare troepen blijft dan aanwezig, wat je niet hebt als je allebei achter hetzelfde scherm zit.

De grote verslaving van het spel ligt toch in de campagne. Dat die alleen aan Duitse kant kan worden gespeeld is niet zo gek; het gaat om de verovering van de wereld, en dat was het doel van de nazi's. De geallieerden verdedigen zich en slaan terug, maar hebben niet de intentie (met uitzondering van Rusland dan misschien) om landen te bezetten.
Wie tracht de wereld te veroveren zal steeds 'major victories' moeten behalen. Met 'minor victories' kom je er niet en dat is een goede reden om in het kader van een campagne een moeilijk scenario steeds over te spelen tot het een keer lukt een grote overwinning te behalen.

Eén van de vroegste scenario's, de amfibische aanval van Duitsland op Noorwegen, biedt bij uitstek de gelegenheid te leren omgaan met alle eenheden. Bij de aanval vecht je niet alleen tegen Noorwegen, maar ook tegen Engeland. Engelse vliegtuigen en schepen zitten je behoorlijk dwars. De Engelse vloot stoomt op naar de kust bij een belangrijke stad en de slagschepen nemen je oprukkende troepen onder vuur. Om dit scenario te winnen ben je gedwongen de Britse vloot uit te schakelen. De U-boten vormen daarbij het belangrijkste wapen. Als dit gelukt is moet je met je amfibische eenheden naar het noorden varen om een belangrijke stad in het noorden in te nemen. Over land kun je die stad vanaf Oslo in het zuiden nooit op tijd bereiken. Een sterke Luftwaffe is noodzakelijk om de Britse vliegtuigen uit te schakelen. Als speler moet je op het scherpst van de snee spelen om dit scenario binnen de tijd te volbrengen.

STERK

De computer is een sterke tegenstander bij Panzer General, vooral in de verdediging. Op de makkelijkste stand is het al niet eenvoudig om hem te verslaan, de hogere moeilijkheidsgraden vragen om langdurige training. Fouten kan je je dan bijna niet meer permitteren. Wel slaat de kunstmatige intelligentie soms de plank wat mis. Eenheden worden niet altijd goed gegroepeerd, en soms wordt een belangrijke stad zelfs onbeheerd achtergelaten.
De bediening van het spel met de muis is kinderlijk eenvoudig. Als troepen worden aangeklikt verschijnt er een oplichtend pad, zodat je precies kan zien waar en hoever je kan rijden. Een rood kruis geeft aan of er geschoten kan worden. Het kopen van nieuwe eenheden gaat via een speciaal menu. De keus is enorm: van bijvoorbeeld de Duitse Panzer III en de Amerikaanse Sherman is elk type voorradig. Naarmate de jaren vorderen komen nieuwe eenheden beschikbaar.

Nederland komt er wat bekaaid af in het spel. Het scenario 'Low Countries' blijkt alleen België te omvatten en Maastricht heeft zelfs een Belgisch vlaggetje. Een lichtpuntje is de Fokker-21 die regelmatig rondvliegt, maar tegen Messerschmidts niet zoveel heeft in te brengen.
Grafisch is PANZER GENERAL een hoogstandje. De troepen zijn bijna fotografisch in SVGA getekend. Of het nou gaat om een Spitfire, een Jagdtiger, een Sherman-tank of een groep parachutisten, het ziet er allemaal even mooi uit. De gedetailleerde kaarten zijn een lust voor het oog. Naar gelang de weersomstandigheden veranderen ze van kleur.
Aan het geluid is ook veel aandacht besteed. Vliegtuiggeronk, varende schepen, marcherende troepen, het klinkt allemaal uitermate realistisch. Er is ook muziek, desgewenst continu, tijdens het spel.

Het enige minpunt van PANZER GENERAL is de gebruiksaanwijzing. Die is niet slecht, maar onvolledig. Nergens is te vinden waar een kleine of een grote overwinning nou eigenlijk van afhangt. Ook een beschrijving van de scenario's ontbreekt. De reden is duidelijk: er moet ook nog een boek over het spel worden verkocht. Dat boek met tips en uitgebreide beschrijvingen lijkt me bijna onmisbaar, maar het zal in Nederland vermoedelijk niet zo makkelijk verkrijgbaar zijn.
SSI overweegt ook een Nato-Warschaupact-versie van PANZER GENERAL uit te brengen.

Frank Buurman.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	10
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

POWERHITS BATTLETECH

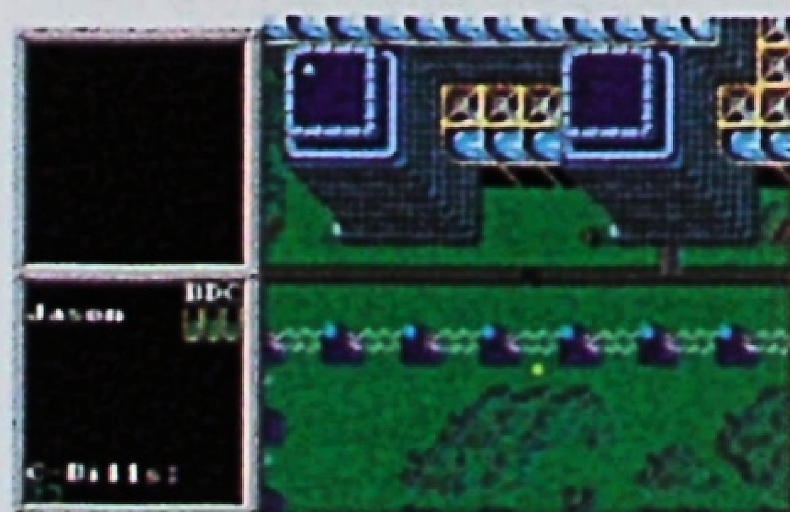
Softwarehuis: Activision.
Min. 80286/12Mhz., min. 640Kb., DOS 5.0+, EGA, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Roland, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 69,=

Wie niet de zware kost van de Tweede Wereldoorlog op z'n beeldscherm wil hebben, kan lekker eenvoudig 'bettelteggen' met dit verzamelpakket op CD-ROM, waarin de 3 Battletech/Mechwarrior titels van de FASA corporation zijn verzameld. Op de CD staan BATTLETECH: The Crescent Hawks Inception, BATTLETECH: The Crescent Hawks Revenge en Mechwarrior. Deel 1 en 2 zijn 2-D strategiespellen en deel 3 is 3-D uitgevoerd. Deze spellen worden gespeeld met robots, die nog het meest op Transformers lijken (mits deze niet zijn samengesmolten tot een voer- of vliegtuig). Het enige nadeel bij deze spellen is het matige spel van de computertegenstander. Dit is dusdanig willekeurig dan het meer geluk dan



strategie is als je een partij wint. Meer hierover kun je lezen in Software Gids nr. 13, waar het tweede deel uit deze serie is gerecenseerd en waar ik het spel van de computer vergelijk met een dobbelspel.
Toch is het niet gek dat je nu 3 heel aardige spellen krijgt voor nog geen 7 tientjes.
De 3 spellen nemen ca. 4Mb. op de harddisk in beslag. Dan blijft er nog bijna 240Mb. op de CD-ROM over en deze gaan op aan enkele demo's met films en spraak.





Voor beginners is het pakket heel goed en de systeemeisen zijn niet hoog, al loopt het allemaal wel wat vlotter als je een 386SX of snellere machine inzet.

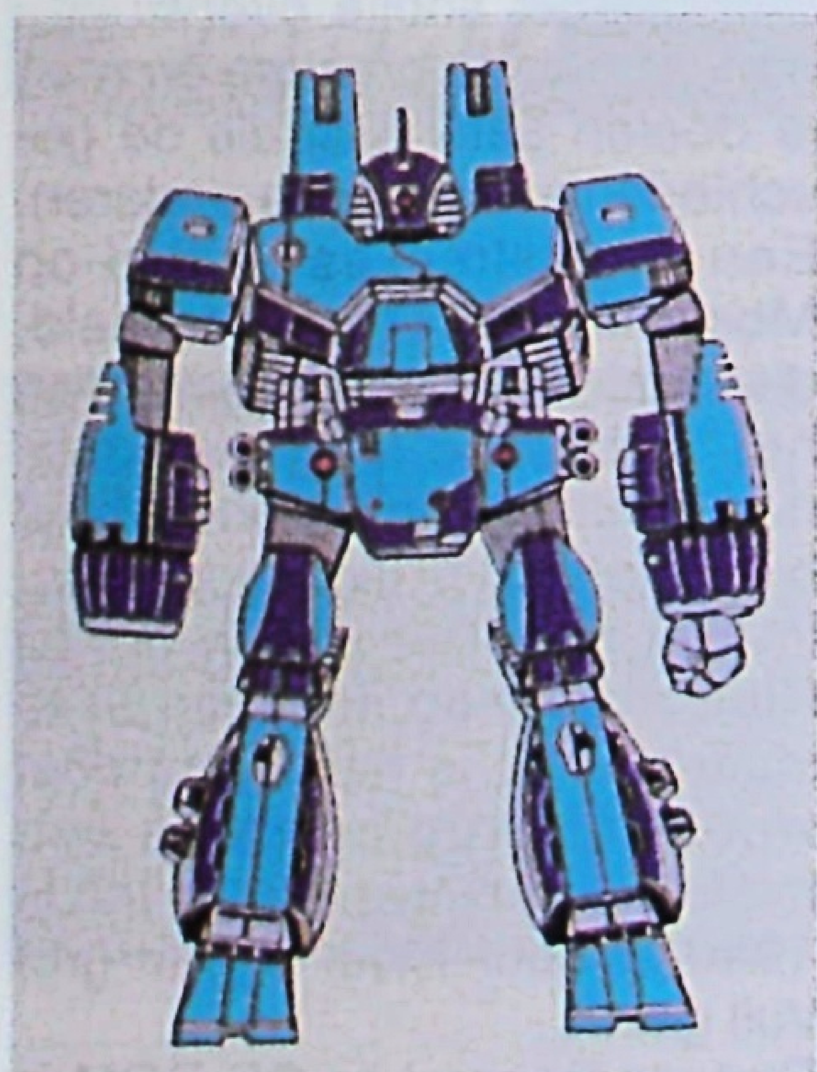
Alfred.

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	6
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door D+S Software.







ARENA - The Elder Scrolls

CD-ROM VERSIE (1.07)

**Softwarehuis: Bethesda.
Min. 80386/25MHz., DOS 5.0+, 4Mb. RAM (2Mb. EMS), VGA, 100% Microsoft compatible muis, single speed CD-ROM drive.
Aanbevolen: 80486/33+, DOS 6.2+, double speed CD-ROM drive, geluidskaart.
Ondersteunt: SoundBlaster, Aria, Ensoniq, Roland, Ultrasound en Pro Audio Spectrum.
Aantal spelers: 1
Richtprijs: FL. 139,95**



VOORZICHTIG

Precies een jaar geleden (Software Gids nr.25) beschreef ik één van de eerste disketteversies van dit RPG van Bethesda, dat inmiddels een onverwacht succes kent. In het land der blinden is een cycloop koning: ik word inmiddels al benaderd door fanatici, die met rollenspellen bezig zijn, waarmee ze al anderhalf jaar vastzitten. Je kunt dus wel stellen, dat wij RPG-ers behoorlijk omhoog zitten.
Mazzel voor dit softwarehuis, dat in de loop der tijd zes oplapprogramma's heeft uitgebracht voor dit behoorlijk gammele spel en nummer zeven heeft toegevoegd aan deze CD-ROM uitgave. Over voorzichtig zijn en op zeker gaan gesproken......

CONVENTIONEEL

Net als de disketteversie eist dit programma maar liefst 604Kb. van je conventionele geheugen en dat is de zwakke plek van elke PC. Al heb je een Pentium met 1 Gigabyte RAM of meer, dan blijf je nog met dat basisgeheugen van 640Kb. zitten, waar veel van je geïnstalleerde software wat van af wil knabbelen. Bij mij heten deze meeëters o.a. NORTON SPEEDRIVE en WBIDE. Mijn nieuwe muis treft geen blaam, want die heeft zijn nestje in het hogere geheugen ingericht.
Het installeren van ARENA-CD is in no-time gebeurd, want het programma werkt bijna geheel vanaf de CD-ROM drive. Het commando "Install Game" is zelfs niet eens aan te sturen. Wel loop je de kans dat je bij het verlaten van de installatie-procedure terechtgewezen wordt met een melding, dat het programma niet voldoende basisgeheugen kan vinden en dan is het prutsen geblazen.

EMS

Want buiten die 604Kb. uit het basisgeheugen moet je ook nog eens voor 2800Kb. EMS-geheugen zorgen, dus er moet in ieder geval iets met EMM386 of QEMM gedaan worden. Om een lange inleiding iets minder lang te maken: uiteindelijk kan ik spelsituaties SAVEn dankzij SMARTDRIVE. SPEEDRIVE moest op een zijspoor gegooid worden, maar WBIDE van 2k (een hulpprogrammaatje, dat de toegang tot de harddisk iets versnelt) kon gehandhaafd blijven.

EN WAARVOOR?

De README tekst belooft dat we aan het eind van het spel een prachtige einddemo te zien krijgen. Dit is een ervaring, die ik nog niet heb mogen smaken, want bij de diskversie was het spel na het vinden van de acht delen van de "Staff of Chaos" helemaal niet afgelopen, maar kon je gewoon nog doorgaan met het verkennen van het eindeloos aantal steden en dorpjes binnen de diverse provincies of het uitvoeren van de -eigenlijk niet zo interessante- nevenopdrachten.
Vol goede moed begon ik opnieuw met het in kaart brengen (via "automapping") van de lokaties in de steden en dorpen en wist vrij snel weer in Fang Lair door te dringen om het uiteindelijk toch maar voor gezien te houden. Mij kan ARENA - The Elder Scrolls niet genoeg boeien om het voor een tweede keer helemaal uit te spelen, vandaar dat ik de "schitterende" beelden van de einddemo maar heb ingeladen om ze openbaar te maken.

KONKLUSIE

Wie een indruk wil krijgen van de inhoud van dit RPG, kan elders in dit blad de oplossing doornemen en zelf een oordeel vellen.
Mijn waardering van een jaar geleden heb ik moeten herzien, omdat -in tegenstelling tot veel andere CD-ROM versies van spelsoftware- de prijs nog steeds behoorlijk pittig is. Verder loopt The Elder Scrolls inmiddels wat beeld en geluid (buiten de muziek is nu ook hier en daar wat spraak toegevoegd) betreft behoorlijk achter bij de (schaarse) RPG's, die tegenwoordig uitgebracht worden.
Het enige dat ik als positief beoordeel is dat de vele bugs, waar ik me destijds blauw aan heb geërgerd, uit het programma verwijderd zijn.

Jocelyn.







BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	5

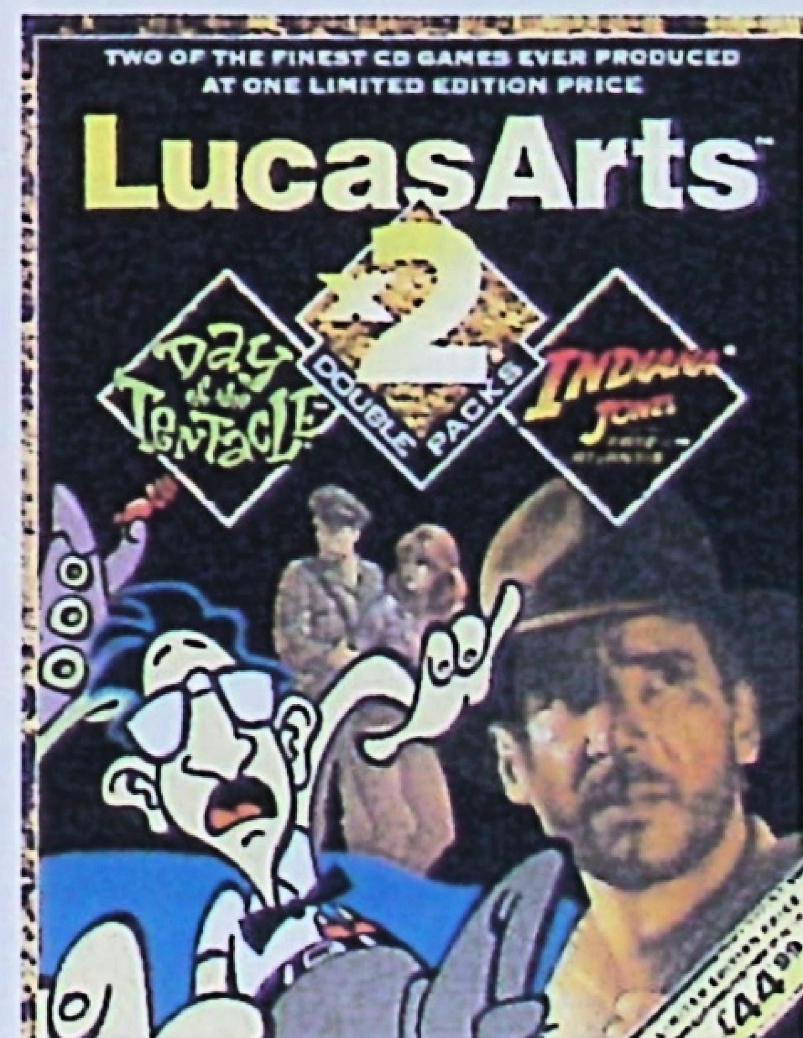
Beschikbaar gesteld door Homesoft.

LucasArts x2 DOUBLE PACK

**Softwarehuis: Lucas Arts.
Min. 80386/33Mhz., min. 2Mb., DOS 3.1+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Roland, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 129,=**

In het vorige nummer beschreven we het Triple Pack van LucasArts, dat voor een prijs van FL. 159,= op de markt was gebracht. Nu is er een Double Pack voor 3 tientjes minder en voor die dertig gulden verschil krijgen we SAM & MAX Hit The Road niet meer. Gezien de kwaliteit van SAM & MAX lijkt me de keuze eenvoudig: koop het Triple Pack.
Lucas Arts schijnt daar anders over te denken en misschien zijn er wel marktonderzoekers en een werkgroep bezig geweest om uit te dokteren, dat 2 spellen op CD-ROM voor FL. 129,= toch aantrekkelijker is.
De werkgroep van de Software Gids snapt hier niet zoveel van en de onderzoekscommissie van ons vindt beide pakketten pittig geprijsd, maar beiden zijn het er over eens dat het Triple Pack aantrekkelijker is.

Alfred.

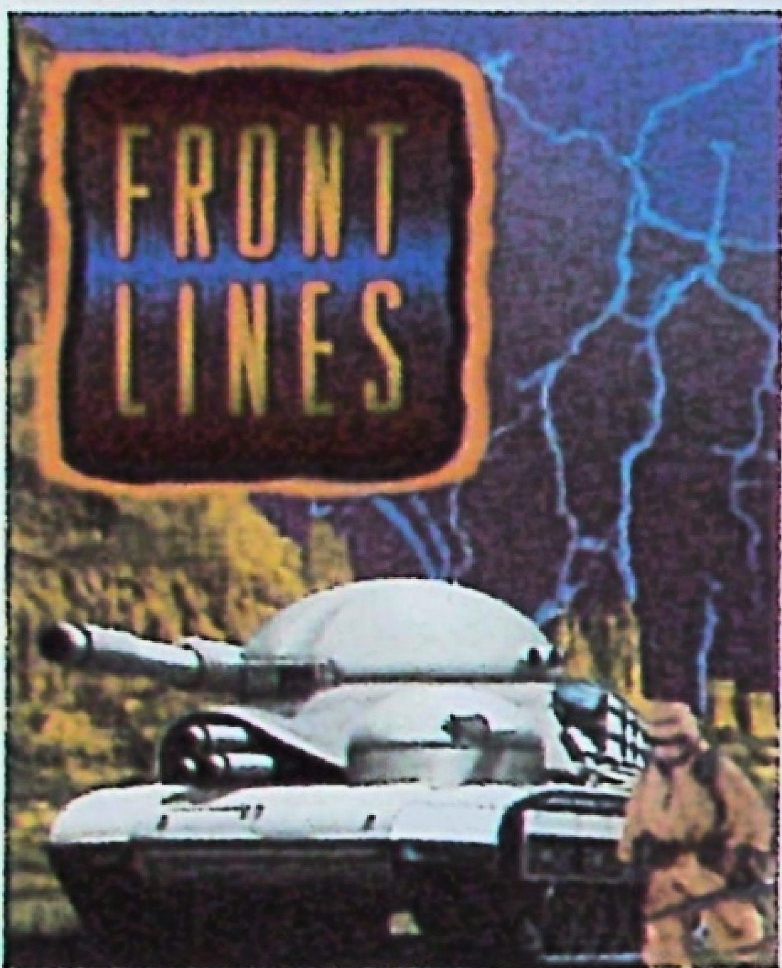


BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	4

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

FRONT LINES

Softwarehuis: Impressions.
Min. 80386SX, min. 4Mb., DOS 3.31+, SVGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1-2.
PC Speaker, Roland, AdLib Gold, Sound Blaster, Gravis Ultrasound.
Richtprijs: FL. 119,=



Aanbevolen: double speed CD-ROM drive. 2 spelers kunnen spelen via een (nul)modem. Voor de CD-ROM versie is inmiddels een patch (versie 1.01) uitgebracht.
Er is ook een diskversie van dit spel.





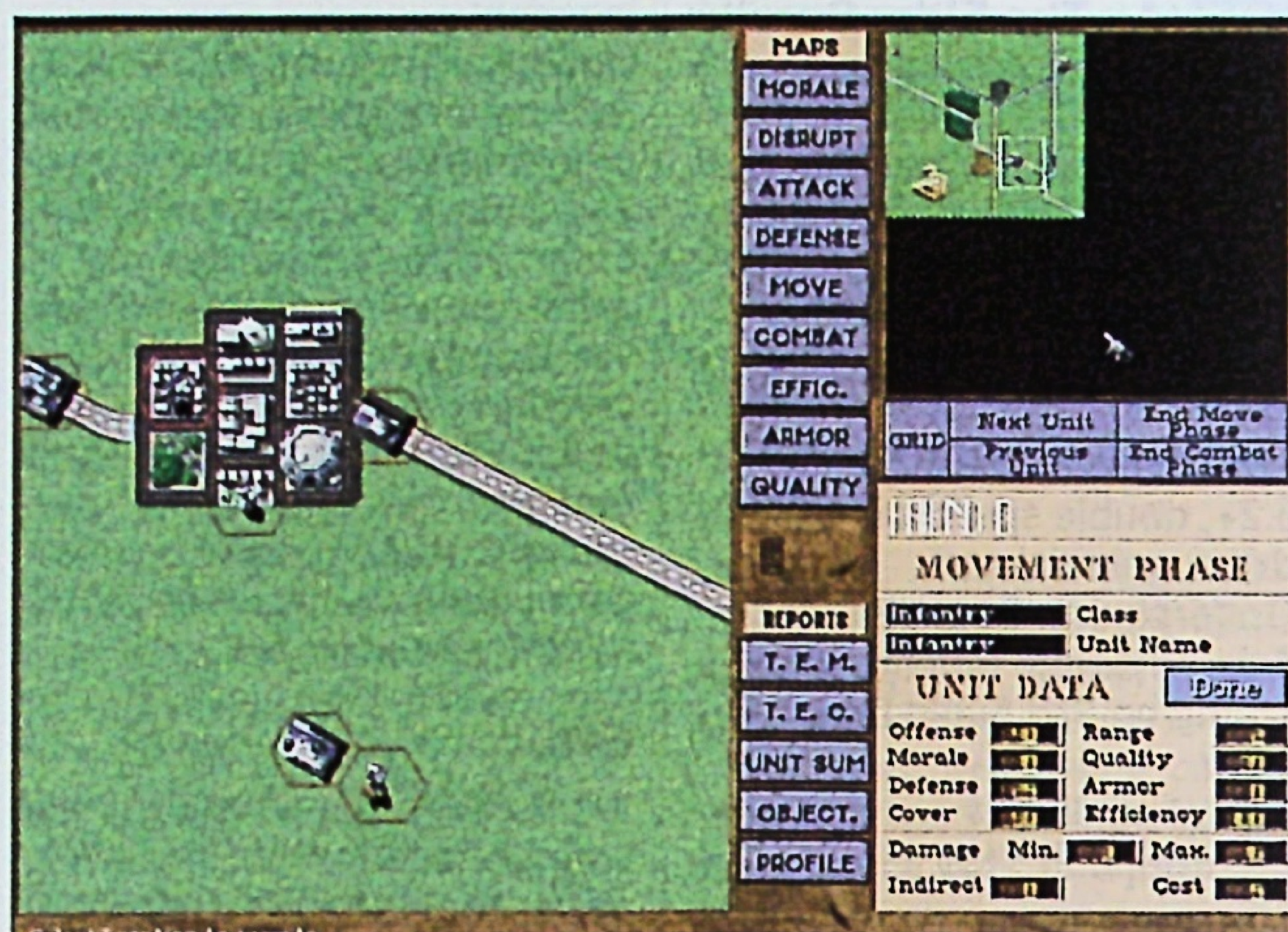
FRONT LINES is het eerste deel uit een nieuwe serie strategiespellen en wargames van het softwarehuis Impressions. Bij FRONT LINES gaat het om strategie rond science-fiction werelden en machten in het jaar 2020, maar andere delen in de serie zullen ook bestaande oorlogssituaties en klassieke oorlogshandelingen behandelen; al dan niet realistisch. Iets om naar uit te kijken, mits de programmeurs hun werk in de toekomst wat beter doen, want de eerste patch is al uit. Er zullen er ongetwijfeld meer volgen, want ik ben allerlei kleine onvolkomenheden tegengekomen. Gelukkig geen echte vastlopers, zwarte schermen of enge foutmeldingen. Wel een error bij gebruik van de GALAXY PRO 16 geluidskaart, want deze is volgens het programma niet 'Soundblaster compatible'. Met een extra opdracht kan het spel met deze kaart echter toch nog gespeeld worden; zij het zonder geluid.

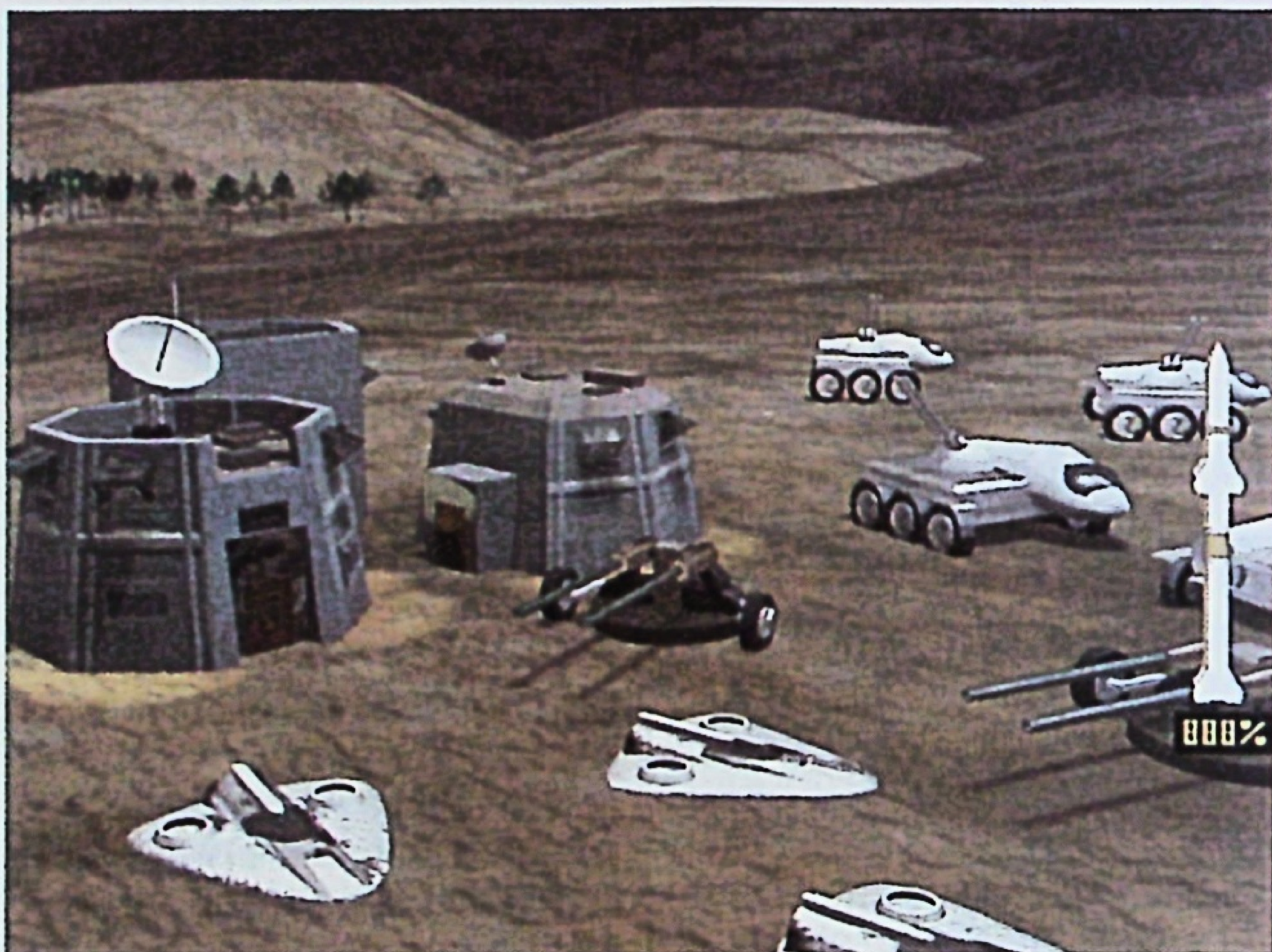
SCENARIO'S

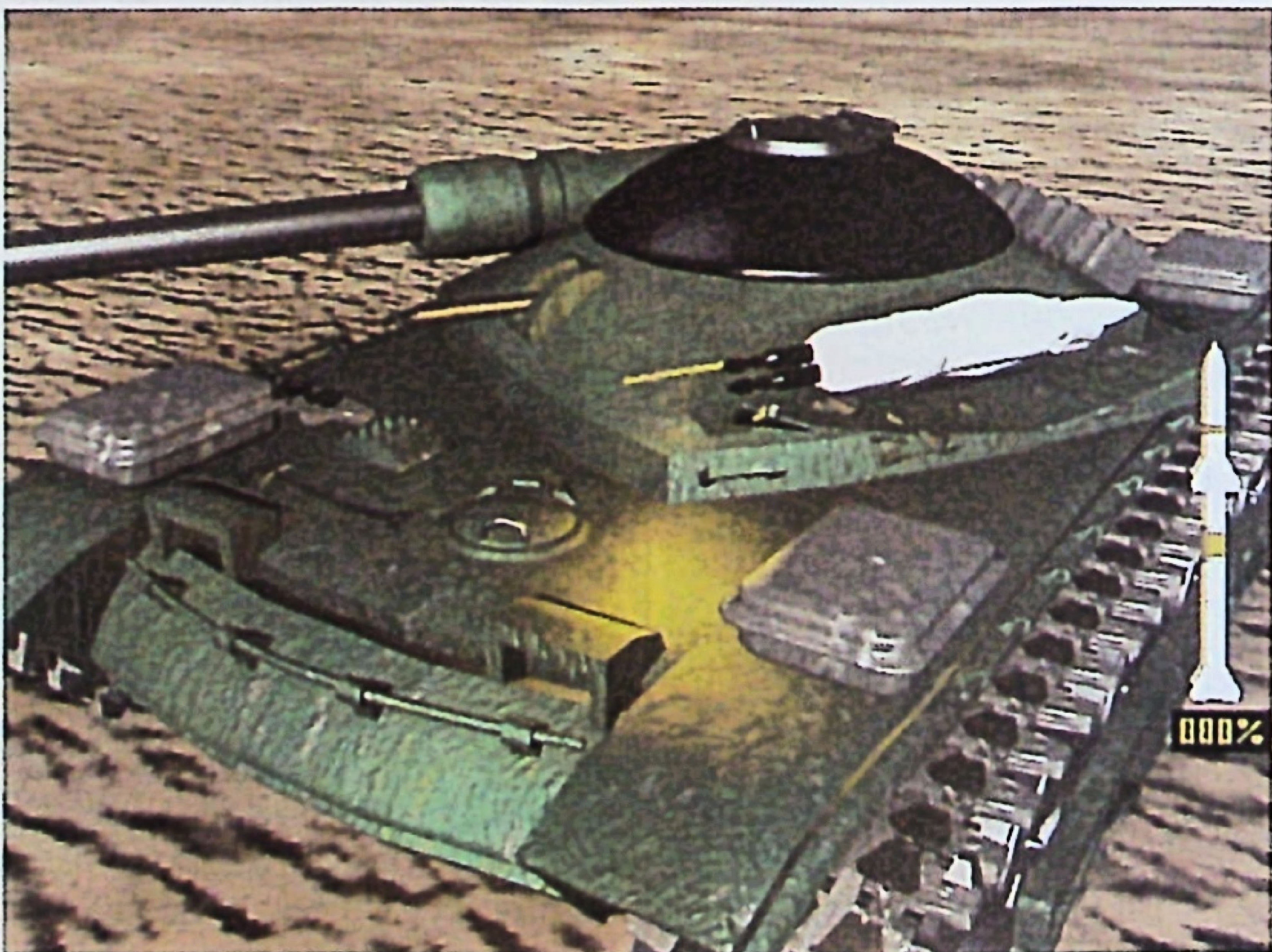
Het programma heeft 33 scenario's meegekregen van de makers. Deze scenario's bestaan uit een basisopstelling, een opdracht en een maximaal aantal beurten. De opdrachten zijn zeer verschillend en je hebt een spel gewonnen als je deze opdrachten, binnen het gestelde aantal zetten, hebt volbracht. De eenvoudige missies vinden plaats op een klein gebied met enkele gevechtsonderdelen, terwijl de moeilijkste opdrachten op enorme grondgebieden plaatsvinden, waarbij zeer veel units zijn betrokken.
Binnen deze 33 missies zijn al veel opties mogelijk, want de basisopstelling kan veranderd worden, zodat je dezelfde opdrachten op vele manieren kunt uitproberen. Voor wie dit niet genoeg is heeft het programma een 'SCENARIO BUILDER'. Hiermee kun je zelf een kaart maken, units plaatsen en opdrachten geven om zodoende tot geheel eigen scenario's te komen.

OPTIES

Het programma heeft enorm veel opties en ik zal enkele heel aardige hier opsommen:
om een spel kort te houden kun je de optie 'one-shot' instellen. Een schot kan raak zijn of niet en de vijand blijft of doet niet meer mee. Om het lastiger te maken kun je deze optie uitzetten en schoten kunnen de vijand dan ook beschadigen. Zo kun je bij een tank de motor raken, waarna dit onderdeel nog wel vuurkracht heeft, doch zich niet meer kan verplaatsen. Omgekeerd kan natuurlijk ook. Een tank kan dan niet meer schieten, maar wel rijden en b.v. ingezet worden als dekking of voor transport van infanteristen. Ook leuk is de mogelijkheid om direkt of indirekt te kunnen schieten. Direkt betekent dat je alleen doelen kunt raken die je kunt zien; indirekt kun je doelen raken die b.v. vanaf een stuk artillerie niet gezien kunnen worden, maar vanaf een ander onderdeel wel; deze andere unit geeft dus a.h.w. de coördinaten







door waarop gericht moet worden.
Bijna arcade-elementen ga je invoeren met de optie 'Opportunity Fire'. Hiermee is het mogelijk tussentijds het spel te onderbreken om te schieten op vijanden, die door verplaatsingen binnen schootsafstand zijn gekomen, terwijl je eigenlijk nog niet aan de beurt bent. Dit maakt het spel erg realistisch, maar je moet wel snel zijn, want alleen een snelle druk op een toets schakelt deze mogelijkheid in. Ben je te laat, dan is de tegenstander alweer buiten bereik.
Nog een dergelijke mogelijkheid is 'Simultaneous Resolution'. Hiermee kun je kiezen of alle opdrachten direkt uitgevoerd moeten worden of pas als een beurt voorbij is. In het laatste geval kan het gebeuren dat je tanks op een doel staan te schieten dat al geraakt is of dat je juist te weinig onderdelen bepaalde opdrachten hebt gegeven, zodat je tot een volgende

ronde moet wachten om te proberen een onderdeel uit te schakelen.

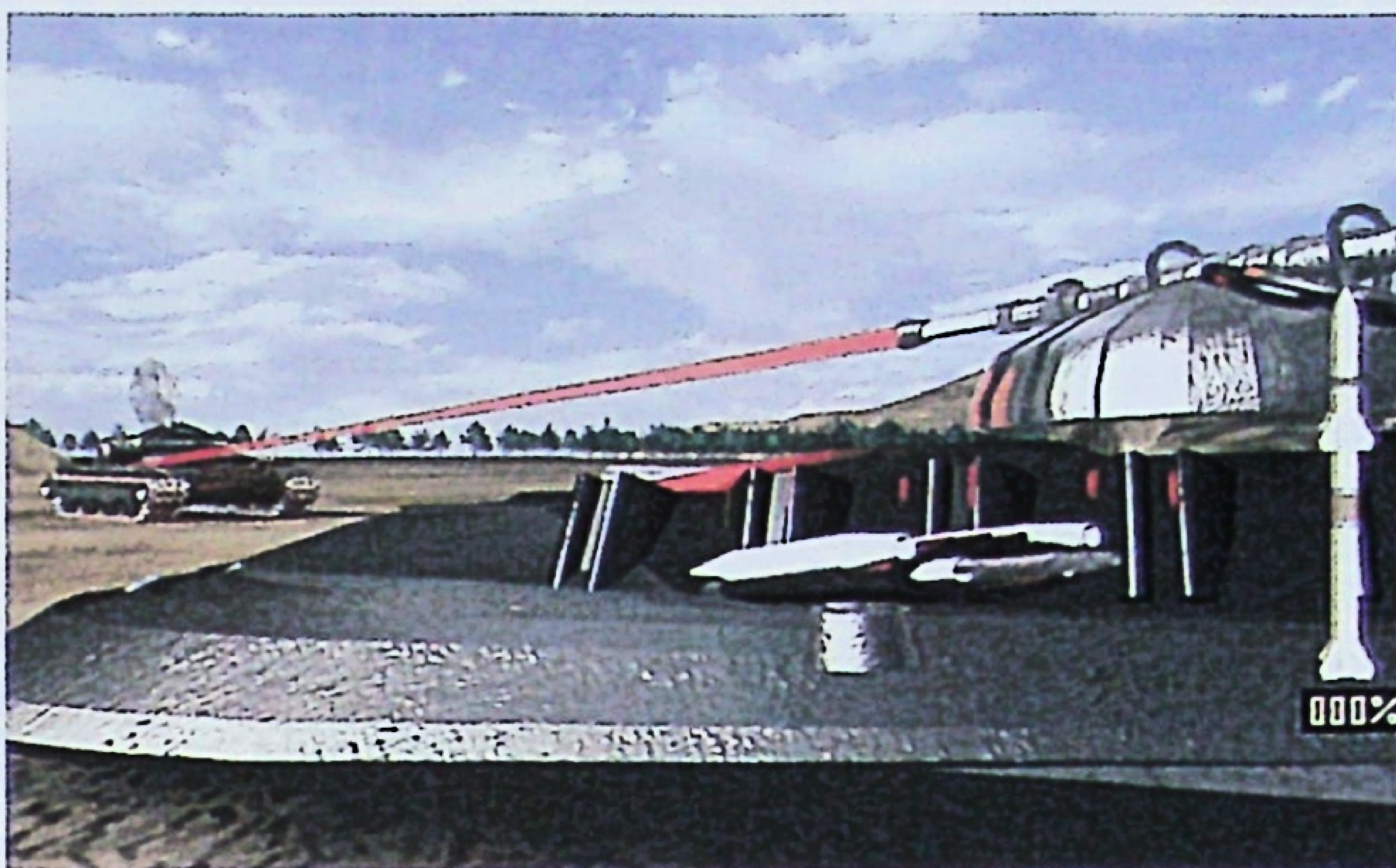
De doorgewinterde strateeg zal zeer in z'n nopjes zijn met deze uitgebreide keuzemogelijkheden en, er zijn er meer! Zo kun je terreingesteldheid, zicht, moreel van de troepen (heet op het journaal van Ned. 2 tegenwoordig ook moraal!?) en andere zaken min of meer het spel laten beïnvloeden.

UNITS

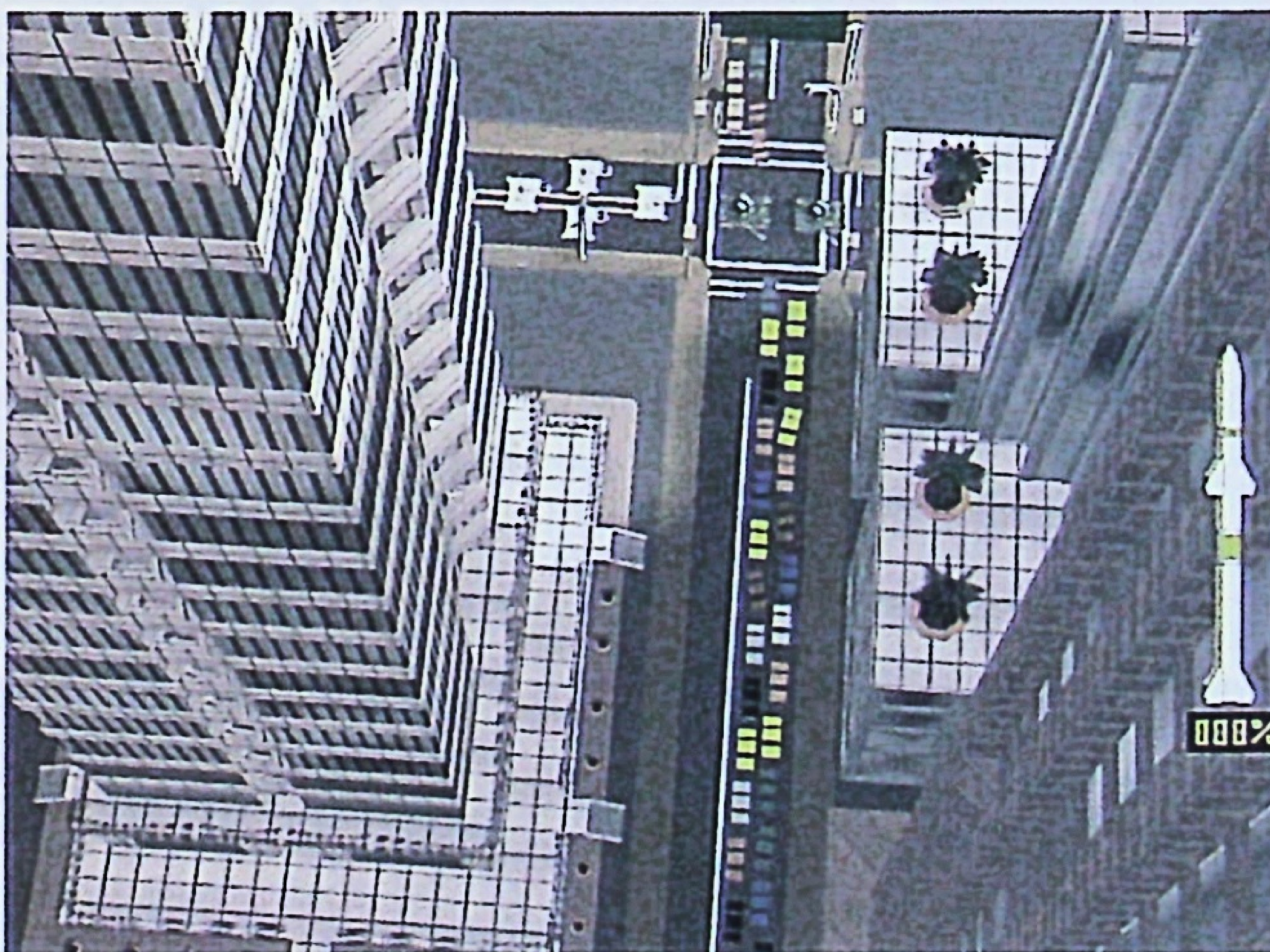
Het spel speelt dan wel in de toekomst, de benamingen zijn gelukkig bekend: artillerie, infanterie, genie, tanks, transportvoertuigen etc. doen mee in FRONT LINES. Je weet dus wat je moet doen, mits je met deze termen vertrouwd bent, want de handleiding gaat daarvan uit. Een briefing over de diverse onderdelen wordt niet gegeven en wie niet weet hoe je met infanteristen een tank te lijf moet gaan, zal vlot door deze eenheden zijn. Wel krijg je informatie over de wapensystemen, de bepantsering, de verplaatsingsmogelijkheden en andere zaken rond het futuristische oorlogstuig. Vliegtuigen en schepen ontbreken, want in de toekomst wordt -volgens de makers- alleen nog gebruik gemaakt van hovercraft- achtige voertuigen.
Leuk werken is het met de technische troepen. Deze kunnen bruggen, verdedigingen en mijnenvelden aanleggen of deze opruimen.
In de bestaande scenario's kun je de units ook veranderen zonder dat je terrein, missies en andere zaken hoeft op te zetten, zoals dat bij de SCENARIO BUILDER moet gebeuren. Je kunt hiermee proberen om b.v. met lichte pantservoertuigen en infanteristen zwaar materieel van de vijand onschadelijk te maken. Omgekeerd kun je zo ook -na enkele frustrerende nederlagen- met een overmacht aan zwaar rollend materieel een vijandelijke stad platwalsen. Er is een optie om met zware voertuigen infanteristen of ander voetvolk uit te schakelen door gewoon over ze heen te rijden.

HET SPEL

Zoals al gezegd: de missies moeten volbracht worden binnen het gestelde aantal beurten. Of je nu met een menselijke tegenstander speelt of tegen de computer; iedere speler heeft steeds 2 beurten: een beurt om stukken te verplaatsen (Movement Mode) en een beurt voor gevechtshandelingen (Combat Mode). Ook deze beurten kun je







zeer lastig of minder ingewikkeld maken door b.v. het veld wel of niet in te delen in 'hexen', meer of minder zichtbaar te maken en vooral door het al dan niet inschakelen van eerder genoemde 'Opportunity Fire' en 'Simultaneous Resolution'. Alle opties en andere instellingen gelden altijd voor beide partijen; het is dus niet mogelijk een tegenspeler te bevoordelen of te benadelen. Wil je tegen een zwakke tegenstander spelen en deze laten kennismaken met het spel zonder dat hij (of zij) na een half uurtje jankend het pand verlaat, dan zul je dus de scenario's moeten veranderen door b.v. het aantal units, de soort en de lokaties te wijzigen.

BEELD EN GELUID

Door het gebruik van SVGA (resolutie 640x480 met 256 kleuren) zien de beelden er prima uit. De keuze van de kleuren is uitstekend en de stukken zijn zeer goed herkenbaar. Door de vele opties kun je het gebied op vele manieren veranderen en het enige nadeel bij het beeld is eigenlijk dat er slechts 2 zoomopties zijn: een totaal overzicht met alleen wat gekleurde puntjes of een detailkaart waarop veel gescrolld moet worden. Wat mij betreft mag bij dergelijke spellen een tussenmaatje niet ontbreken; helaas denken de makers hier anders over. Je scrollt dus continue over de kaart om onderdelen in beeld te halen.
Op de CD-ROM krijg je nog enkele films en een hele smak foto's, waarvan ik een kleine selectie bij dit artikel heb geplaatst. Ook alleen op de CD-ROM versie is spraak opgenomen, waarmee de missies zowel met schermteksten als met gesproken teksten worden uitgelegd. Tijdens de gevechten krijg je ook spraak bij de opdrachten.
Er is muziek, maar gelukkig kan deze uitgeschakeld worden. De geluidseffekten zijn zondermeer uitstekend. Het gaat hier om hypermodern wapentuig en dat klinkt allemaal net even anders; leuk gedaan.

BEDIENING

De bediening is zeer gebruiksvriendelijk. Alles is even duidelijk en zowel teksten als ikonen spreken haast voor zich. Om de opdrachten te geven heb je de handleiding nauwelijks nodig en zelfs de beginner kan met deze opzet makkelijk aan de slag. De handleiding zorgt dat je de kneepjes van het vak leert, maar ondanks het opsplitsen van de informatie in 3 dunne boekjes had de documentatie wel wat overzichtelijker gekund. Een index met trefwoorden had het spel in het begin heel wat makkelijker gemaakt. Een 'help-funktie' op het beeldscherm ontbreekt. Aan de andere kant koop je een dergelijk spel voor een langere periode, dus na enkele avonden weet je alles wel uit je hoofd. De besturing kan geheel met de muis of in combinatie met het toetsenbord.

KONKLUSIE

Ik ben geen fan van strategiespellen, want meestal is het me allemaal te lastig en zijn de boeken mij veel te dik. Dit spel maakt het allemaal makkelijk door de eenvoudige bediening en de overzichtelijke symbolen. Dit werkt net zo lekker als b.v. THE PERFECT GENERAL of EMPIRE DELUXE. Als het zo gaat, dan wil ik wel en ik ben dan ook al weken bezig met dit spel. Soms een korte veldslag, dan weer een vol weekend een fikse oorlog en een enkele keer een eigen scenario in elkaar zetten.
Ik mag dit wel!

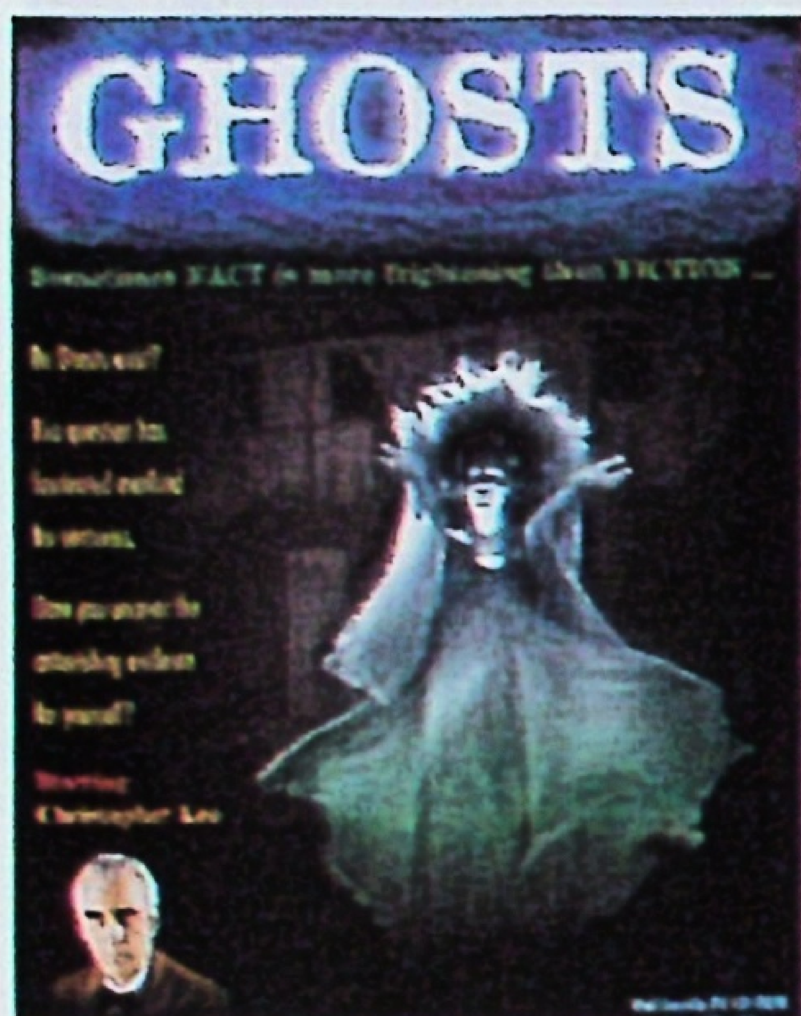
Alfred.

BEELD:	9
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

GHOSTS

Softwarehuis: Media Design Interactive.
Minimaal 80386/DX, min. 4Mb., CD-ROM drive, VGA.
Aanbevolen: 80486, double speed CD-ROM drive, 16 of 24 bit kleuren display mode.
Windows 3.1 of hoger + Windows compatible geluidskaart.
Aantal spelers: 1
Richtprijs: FL. 119,=



Ghosts wordt geleverd in een kleurrijke, sfeervolle verpakking die de naam van het programma eer aandoet. De inhoud bestaat uit een CD in stevig doosje, een zeer beknopte handleiding, een overzichtslijst met daarop alles samengevat wat er te zien en te beleven valt en that's it.

Zoals al vermeld draait Ghosts alleen in 256 kleuren (of meer) onder Windows; aan te bevelen is om dit programma te draaien in 16 milj. kleuren (resolutie 640x480): alle plaatjes en videobeelden komen dan beter tot hun recht.
Dr.Grimalkin, gespeeld door Christopher Lee himself, leidt je rond in een spookhuis met als centraal thema: "het antwoord zoeken op de vraag: bestaan geesten nu echt of niet?". Dit alles wordt ondersteund met hier en daar prachtige muziek, spraak en videobeelden (picture in picture).
Gezegd moet worden dat het thema zeer professioneel en zeer doordacht is aangepakt; je krijgt op alles wat met dit onderwerp te maken heeft een antwoord. Hierdoor krijgt het programma meer een educatief tintje.



Ghosts is beslist niet geschikt voor jongere kinderen, niet vanwege de visuele effecten, maar vanwege de gigantische hoeveelheid aan teksten en spraak in vrij pittig Engels. Je moet tijdens je rondtoer vele boeken, documenten, paperassen, videobanden, zelfs een dia-projector bekijken. Schilderijen komen tot leven met weer een enorme hoeveelheid gespuide kennis aangaande geesten. Kortom, op alles waar je klikt volgt een hoeveelheid info waar je U tegen kan zeggen.

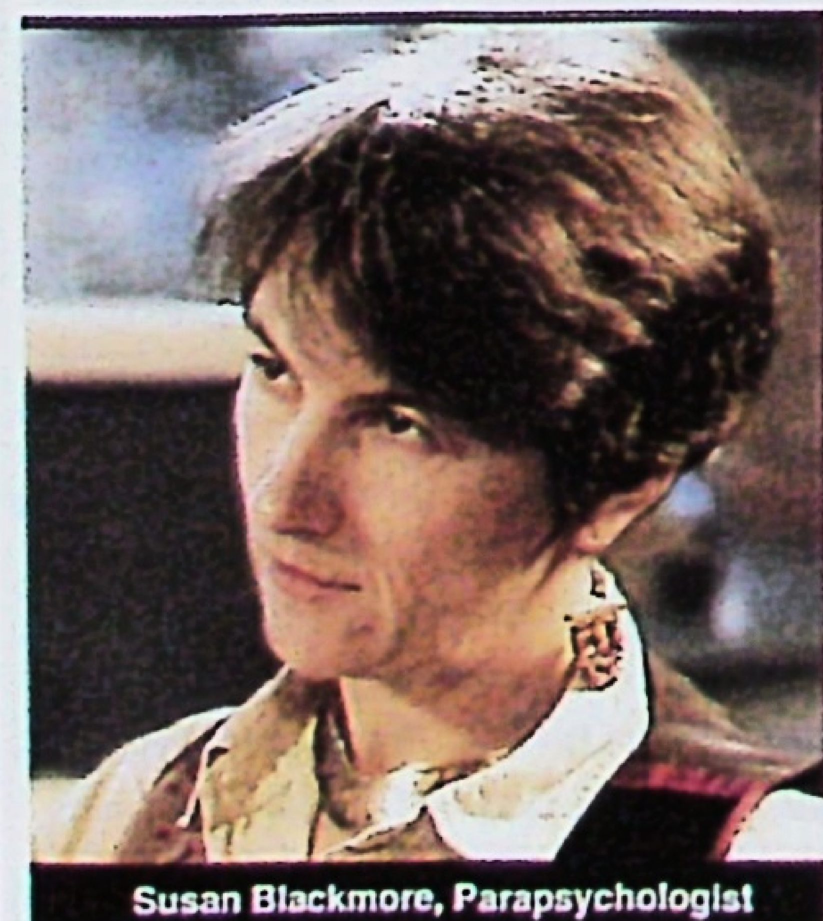
Van spelplezier is bij dit programma dan ook geen sprake: het hele gebeuren bestaat uit point en click. Als je dit consequent volhoudt met hier en daar saven doorloop je het programma probleemloos tot en met het einde.

Persoonlijk vond ik het geheel echt Engels: saai met hier en daar een sprankje Engelse humor. Ghosts is een programma met educatieve inslag dat het thema geesten, en alles wat daarmee te maken heeft, uitvoerig behandelt. Grafisch is het een meesterwerk te noemen. Behalve plaatjes kijken, lezen en luisteren valt er echter weinig te beleven. Een programma dus voor de liefhebbers van het onderwerp geesten of de verzamelaars onder ons.

Peter Postma

BEELD:	10
GELUID:	8
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.


Susan Blackmore, Parapsychologist





MILLENNIUM AUCTION

Softwarehuis: Eidolon.
Min. 80386/33Mhz., min. 4Mb., Windows 3.1+, SVGA, harddisk met 10Mb. ruimte, CD-ROM drive, muis.
Aanbevolen: 8Mb. geheugen en een double-speed CD-ROM drive.
Aantal spelers: 1-4.
MPC compatible geluidskaarten.
Richtprijs: FL. 139,=



Dit spel is ook saai en lijkt Engels, maar komt toch echt uit de VS. Het gaat allemaal om het bieden op kunstwerken op een veiling. Het spel speelt in de toekomst, dus je komt ook 'kunstwerken' uit onze tijd tegen (zoals de saxofoon van Clinton) die in die tijd enorme bedragen opbrengen. Je gekochte spullen moet je dan weer met winst zien te verkopen, zodat je op de volgende veiling geld hebt om nog duurdere spullen te kopen. Wie de meeste winst maakt is de winnaar.

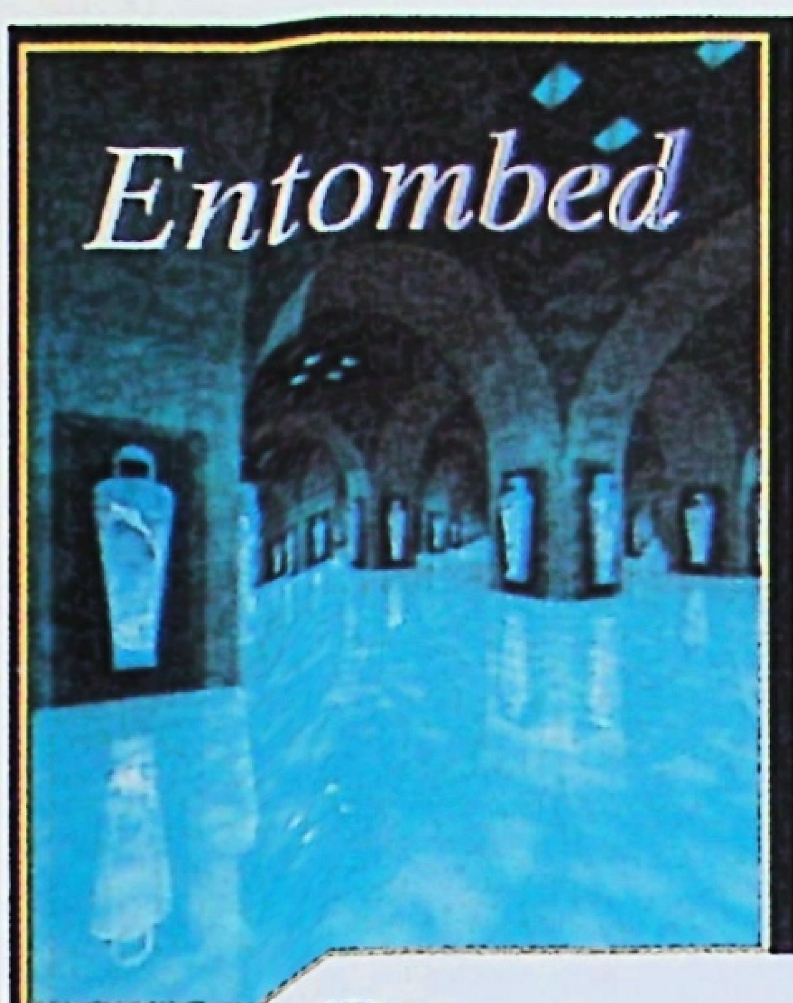
Nu lijkt me een dergelijk spel best aardig als je eerst op de rommelmarkt oude flessen en schilderijen hebt gekocht of in een vervallen boerderij brokkelige tegeltjes hebt staan losbikken, maar zoals het bij dit spel gaat is alles wel heel erg saai en helaas door het plaatsvinden in de toekomst niet realistisch, dus als 'simulator' of als leermiddel is het programma ook niet geschikt.

Misschien dat ik iets dergelijks ga spelen als ik heeeel oud ben en alles wat maar even beweegt me te snel gaat. Gelukkig is het nog niet zover. Misschien is het spel nog een beetje aardig als je met 3 of 4 personen speelt, maar ik kon nog niet één tegenspeler vinden.
Leef jij je maar uit!

Alfred.

BEELD:	8
GELUID:	3
SPELKWALITEIT:	2
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	4

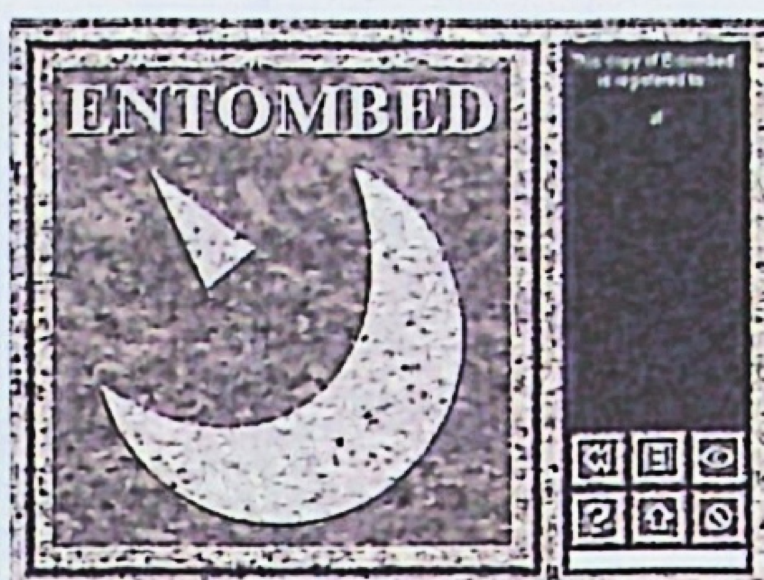
Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



ENTOMBED

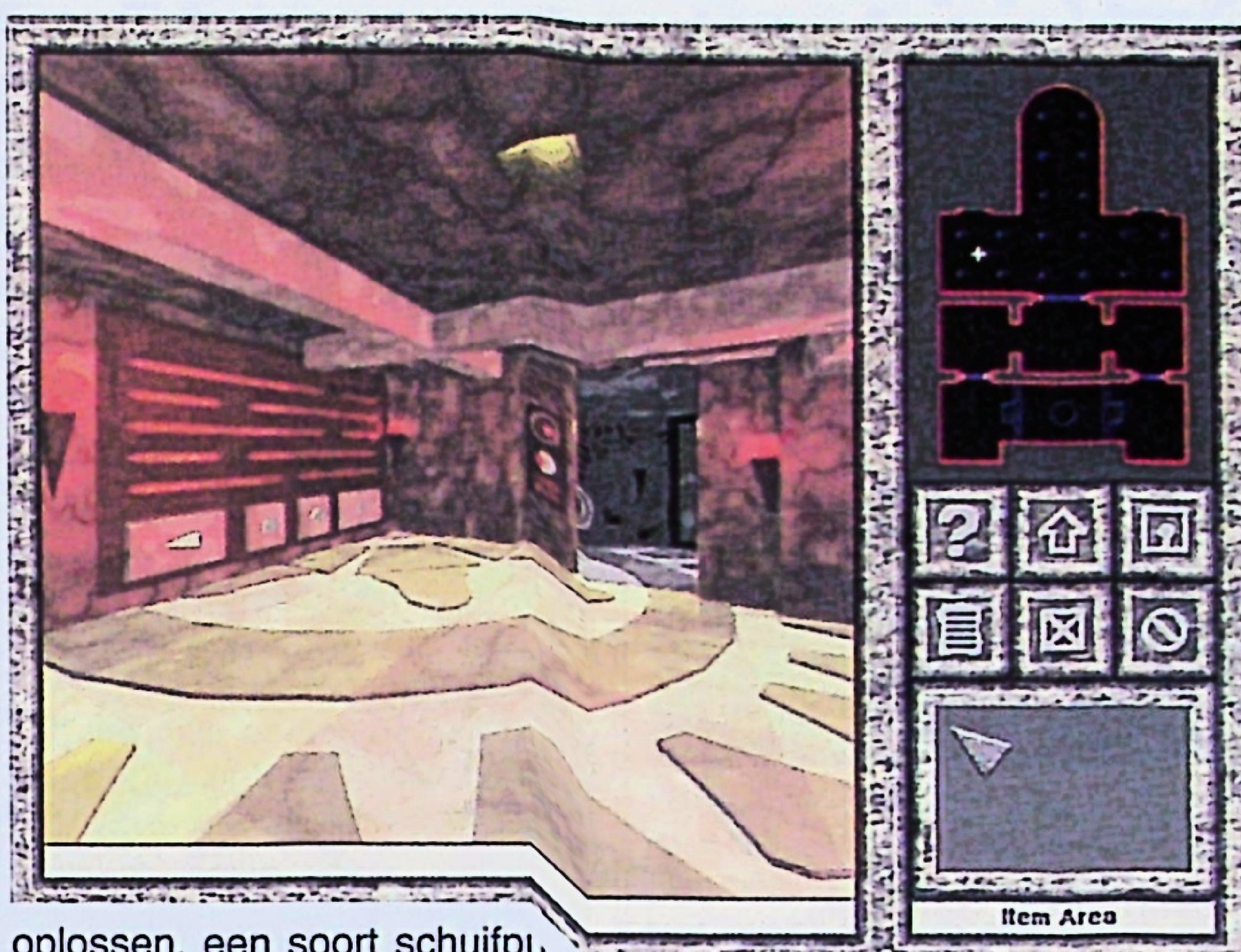
Softwarehuis: Impulse.
Minimaal 80386, min. 2Mb., Windows 3.1+, DOS SVGA, 5.0+, 14Mb. vrij op harddisk, CD-ROM drive, muis.
Ook uitgebracht op 3.5" diskettes.
Soundblaster compatible, MCI CD audio driver noodzakelijk.
Aantal spelers: 1
Richtprijs: FL. 108,=

ENTOMBED wordt geleverd in een grafisch mooi verzorgde doos met als inhoud: een los cd-schijfje (r.i.p.i.d.) en een 16 blz. papieren verpakkin... boekje (zakelijke uitleg). Al met al wat tellend a... maar het draait ten en bondig om de inhoud van de magertje... slotte toch ...talleer je onder Windows ...kleuren) en het start CD.
Het spel i... dows (25...



probleemloos op; tijdens de install-procedure en het spel bestaat de mogelijkheid help-opties op te roepen. Je komt nu in een scherm (begeleid met prima muziek!!) met een aantal iconen (o.a. load, quit, newgame en introductie).
Eerst de introductie bekijken: statische, wel mooi getekende plaatjes ondersteund met heldere spraak (echo-effecten) vertellen je het volgende: je bent een archeoloog, die tijdens zijn opgravingen in Tarsus (de kaart geeft aan waar dit ligt) in een gat valt. Er is geen weg terug; je zult d.m.v. puzzels oplossen een uitweg moeten zoeken. Gelukkig vind je een dagboek van een onfortuinlijke voorganger met daarin tips en hints, die je echt wel nodig hebt; de puzzels zijn niet al te eenvoudig.

Met newgame kom je dus in het spel: driekwart van je scherm is gevuld met beeld; rechts hiervan bevindt zich een handig iconen-menu (o.a. save en Henry's dagboek). Het is stikkedonker en je eerste taak bestaat er uit eens wat licht te maken. Hiertoe zul je je eerste puzzel moeten



oplossen, een soort schuifpuzzel. Rechts in beeld bevindt zich ook een plattegrond.
Als je wat verder bent gekomen, ontdek je dat ook het zoeken naar en het gebruiken van items een onderdeel uitmaakt van het spel en ik verklap je vast dat ook dit niet al te makkelijk is.
Heb je helemaal geen zin in het oplossen van de puzzels, dan vind je achterin je handleiding een uitgebreide cheat code-lijst met hoe ze te gebruiken; teraard heb je dan geen oplossing van de puzzel, maar alleen het effect van de juiste oplossing.

ENTOMBED is een aan te ... velen 3-D adventure met mooie muziek en spraak. Alles draait om het oplossen van allerlei soorten puzzels en lijkt dus q...

opzet erg op spellen zoals "THE 7th GUEST". Het zoeken naar en het gebruiken van items maakt Entombed echter aantrekkelijker. Het enige minpunt bestaat uit het weinig voorkomen van scrolling, de beelden zijn te statisch. Stel je niet al te hoge eisen op dit gebied, dan blijft dit aantrekkelijk, zeker gezien de spelkwaliteit.

Peter Postma.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	10
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

De oplossing van de puzzels staat op pagina 50!

HARDBALL 4

Softwarehuis: Accolade.
Min. 80386 33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, SVGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1-2.
2 spelers via (nul)modem.
Roland, Gen. Lib, Sound Blaster en compatibles.
Richtprijs: FL. 108,=



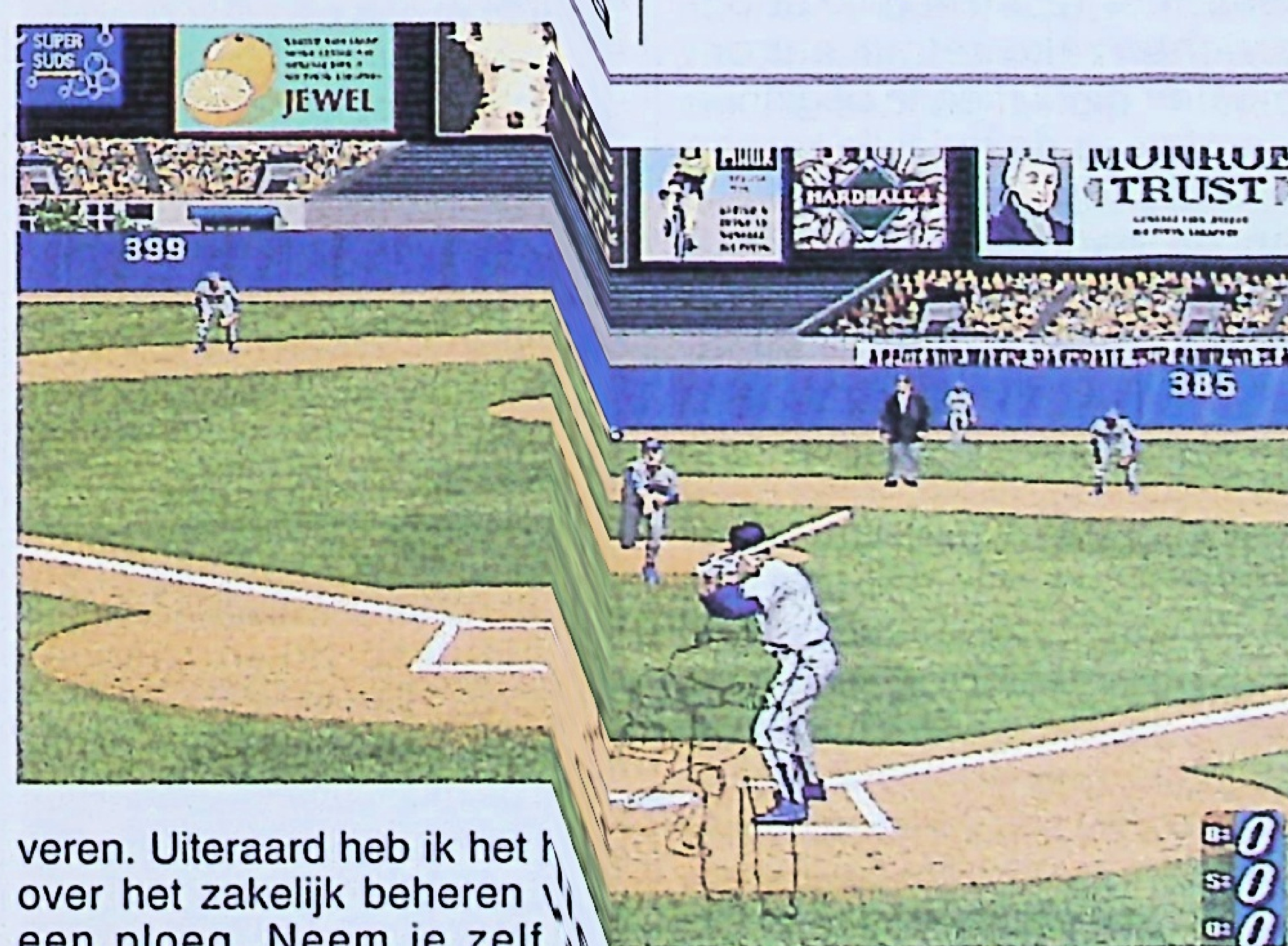
HARDBALL 4 is een uitstekend spel, maar geen echte simulator.
De makers hebben filmopnamen gemaakt van een echt spel (en de spelers) en daarvan een



computerspel gemaakt. De beelden kunnen alleen in SVGA (640x400 of 640x480) worden weergegeven en dat geeft uitstekende plaatjes.

Je kunt eenvoudig met 2 teams een potje honkbal spelen, je kunt een team zakelijk begeleiden en je kunt een complete league spelen. Allerlei onderdelen van het spel kun je ook apart oefenen en wie het onderste uit de kan wil kan een geheel eigen team samenstellen, trainen en zowel het spelen als de zakelijke kant allemaal zelf doen.

Het belangrijkste nadeel bij dit spel is, dat een topspeler ongelooflijk slecht kan spelen. Nu heeft iedere speler z'n slechte dagen, maar zo slecht is haast onmogelijk. Omgekeerd is hetzelfde mogelijk: met enkele krukken kun je topprestaties le-



veren. Uiteraard heb ik het ... over het zakelijk beheren van een ploeg. Neem je zelf de knuppel ter hand, dan speel je zo goed of zo slecht als je de joystick, muis of het toetsenbord bedient.

Als arcadespel is HARDBALL een uitstekend produkt. Wil je echter als manager een team naar de top wil helpen krijg je gauw het gevoel in een loterij mee te doen. Dit alles geldt natuurlijk alleen als je het spel, de ploegen en de resultaten ...

het seizoen '94 kent. De leek heeft (misschien gelukkig) hiervan niks in de gaten en amuseert zich kostelijk.

Alfred.

BEELD:	8
GELUID:	8
AKTIESPEL:	8
MANAGING:	6
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



HELL

**Softwarehuis: Gametek.
Min. 80386SX/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, SVGA (VESA) met 1Mb., harddisk, CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1.
Roland MT-32/LAPC-1, AdLib, Sound Blaster, Sound Master II, Pro Audio Spectrum.
Richtprijs: FL. 99,95**

Van het geheugen moet minimaal 3Mb. EMS geheugen zijn. Op de harddisk is 20Mb. ruimte nodig. Aanbevolen 80486SX (of snellere) processor.

LASTIG

HELL is in alle opzichten een lastig programma. Ten eerste moet je er rekening mee houden, dat dit spel maar op een beperkt aantal PC's wil draaien. Eén van onze medewerkers moest het recensiepakket onverrichterzake retour sturen, omdat er niets mee te beginnen was. Hier op de redactie kregen we HELL op 1 van de 3 PC's aan de gang: de 80486/DX2 met VESA Local Bus plus één van de VESA drivers, die op de CD-ROM aanwezig zijn voor de meest gangbare grafische kaarten.
De 23 pagina's tellende handleiding begint dan ook met uitgebreide installatie- en "trouble shooting" instructies. Buiten dit boekje vinden we in de kartonnen doos nog een reklamefoldertje en het schijfje in een plastic doosje. Instructies en "Readme file" goed lezen!

BLOODNET 2?

Als je tot de happy few behoort, die met HELL aan de gang kunnen, kom je er al snel achter, dat deze Cyberpunk thriller wel erg veel overeenkomsten vertoont met het door Microprose uitgebrachte BLOODNET.
HELL speelt zich af in Washington DC in het jaar 2095: de Verenigde Staten staan onder leiding van de politieke partij Hand of God met als aanvoerder Solene Solux ("gespeeld" door Grace Jones). De straten van de stad worden 's- nachts onveilig gemaakt door demonen en ander gespuis uit de hel. Alle technologie, vrijheid van meningsuiting en tegenpartijen zijn door de Hand of God verboden, dus ondergronds stikt het van de rebellerende groeperingen.
Als speler kun je kiezen uit Gideon Eshanti of Rachel Braque, die altijd samen door het spel gaan. Oorspronkelijk werkte dit tweetal voor de Hand of God als ARC agenten, maar tijdens de introfilm zien we dat zij bijna vermoord worden door hun eigen organisatie. Waarom? Aan jou om uit te vissen waarom de Hand of God zijn eigen agenten uit de weg wil ruimen.



ARTIESTEN

In tegenstelling tot BLOODNET, dat helemaal getekend was, wordt in HELL gebruik gemaakt van diverse animatie-technieken. Buiten Grace Jones werden ook Dennis Hopper, Stephanie Seymour en Geoffrey Holder eerst gefilmd, daarna deels gedigitaliseerd en deels gerenderd, zodat er uiteindelijk weinig meer van ze te herkennen is. Behalve van Seymour, die een hologram van zichzelf speelt. De anderen lijken meer op kleipoppetjes.



TECHNO-PRAAT

Het eigenlijke spel begint in het appartement van een vriend, waar het eerste gesprek plaatsvindt. De achtergronden zijn schermvullend en acties kunnen ondernomen worden als de muiscursor verandert in bijvoorbeeld een hoofdje, wat aanduidt dat er met een persoon gesproken kan worden. De gesprekken zijn essentieel en duren over het algemeen erg lang. Je zult ze helemaal moeten beluisteren om verder te kunnen komen in het spel. Desgewenst kunnen de teksten ook zichtbaar gemaakt worden, zodat je mee kunt lezen en gezien de futuristische "techo-praat" is dat zeker aan te bevelen. Als je de draad kwijt bent, kun je een recorder activeren, waarin alle gevoerde gesprekken opgenomen zijn met aanduiding van persoon, lokatie en tijd.
Door de muiscursor bovenin het scherm te plaatsen komt er een commandobalk tevoorschijn, waarmee je o.a. de plattegrond van Washington DC kunt activeren om naar een andere lokatie te gaan. In de loop van het verhaal komen er steeds meer plaatsen bij, ook weer net zoals in BLOODNET.

ALLEEN KIJKEN

De hel in HELL is vergelijkbaar met "cyberspace". Hier vinden gevechten plaats met duivels en demonen en de groep heeft een andere inventory dan in de stad. Als speler word je hier bijna op non-actief gesteld: je kunt wat voorwerpen of wapens oppakken, maar als het gevecht aan de orde is, mag je alleen kijken naar de mooie filmscènes.
Je eigen interactieve inbreng bestaat uit het toepassen van voorwerpen (net als in grafische adventures) en vooral uit het kraken van codes en het vinden van passwords. Er zit zelfs nog een soort arcade-deel in, waarin je op een karretje gelegen onder en tussen laserstralen door moet glijden, maar dat is beslist niet het sterkste punt van dit programma. Dit geldt ook voor de automaat, waarmee je op paarden kunt gokken.

KONKLUSIE

HELL is een spel, dat maar voor weinigen interessant is. Grafisch ziet het er zeer mooi uit, al zijn de animaties van de personen met wie je kunt spreken nogal statisch (ze maken maar twee bewegingen). Het verplaatsen van Rachel en Gideon over het scherm gaat wel heel vloeiend.
Ook het geluid is prima; elke scène heeft eigen muziek, die goed past bij het zowel enge als technologische sfeertje.
Het verhaal is behoorlijk ingewikkeld en de ellenlange conversaties zullen ook niet iedereen aanspreken.



Met BLOODNET ben ik op een gegeven moment gestopt bij een coderaadsel, dat ontcijferd moest worden en waar ik echt niets mee aankon. Voor HELL geldt hetzelfde en ik sluit af met dit voorbeeld, waarbij het cijfer 23 staat voor de letter R. Na ontcijfering ontstaat er een password om in cyberspace te komen:
11 23 14 26 25
9 10 6 25 13
13 10 17 17   23 20 6 9
20 14 17

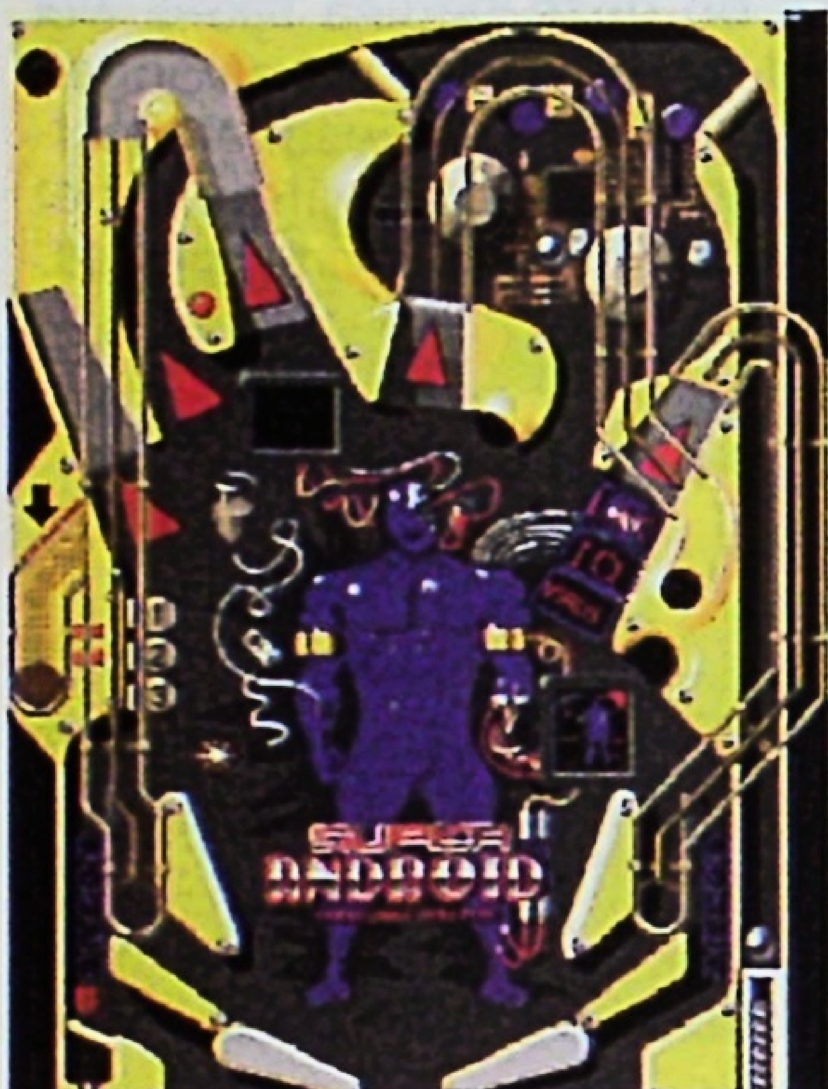
Jocelyn.

BEELD	:	9
GELUID	:	9
SPELKWALITEIT	:	7
DOCUMENTATIE	:	8
PRIJS	:	7

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

EPIC PINBALL 2.0

**Softwarehuis: Epic.
Min. 80386/33Mhz., min. 640Kb., DOS 5.0+, VGA, harddisk.
Aantal spelers: 1.
PC-speaker, Sound Blaster, Gravis Ultrasound.**

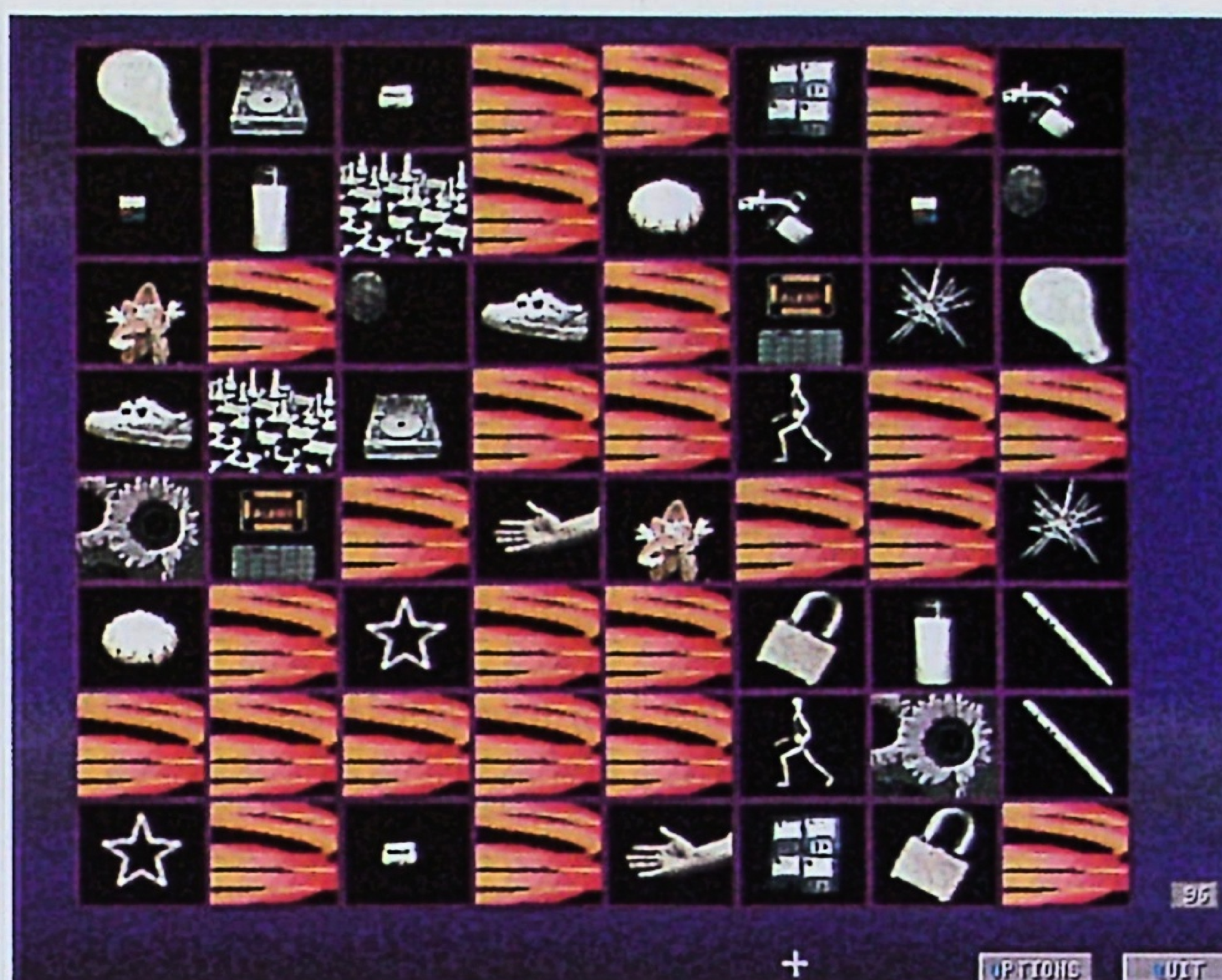


Het shareware deel, met de naam Android, van de eerste flipperkastenserie van Epic is opgewaardeerd naar Super Android. Deze superversie heeft verbeterde muziek -op de Gravis Ultrasound zelfs 16-bit-, een iets betere balsimulatie en extra spelelementen. De muziek is echt veel beter, ook de 8-bit uitvoering, maar de verbeterde balsimulatie is alleen merkbaar voor de zeer kritische speler. Leuk is het "ballennetje" dat aan de linkerkant van de kast is opgenomen. De kogels die hierin terechtkomen worden vastgehouden tot een bepaalde bonus wordt gehaald. Lukt dit, dan worden alle kogels uit dit 'netje' (maximaal 5) de kast ingestuurd. Een optie die ook op veel andere kasten te vinden is.

De andere kasten zijn (nog) niet veranderd, maar wie nu Pinball Set 1 bestelt, krijgt automatisch deze Super Android. Wie Pinball al bezit kan versie 2.0 zelf (laten) downloaden. Wij hebben de flipperkast binnengehaald bij Compuserve in het 'action forum'.

ANIMATED SVGA MEMORY GAME

**Min. 640Kb., DOS 3.0+, VGA, SVGA, harddisk.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1-2.
PC-speaker, AdLib, Sound Blaster en compatibles, Covox, Tandy sound.**





Dit spel hebben we ook bij Compuserve ingeladen, maar nu bij 'edforum'; het educatieve forum. Het is het bekende memoryspel met kaartjes die omgedraaid moeten worden. Het enige verschil met alle andere memoryspellen is dat er animaties worden getoond als je de 2 bij elkaar behorende kaarten hebt gevonden. Alle afbeeldingen op de kaarten bewegen bij dit spel.

In VGA kan met 10 of 20 kaarten gespeeld worden, in SVGA loopt dit door tot maximaal 64 kaarten. De achterkanten van de kaarten kunnen zelf gekozen worden en het spel heeft aardige geluidseffekten. Koop je evt. het complete spel, dan krijg je 28 extra animaties en kan het spel met maximaal 90 kaarten gespeeld worden.
Memory is altijd leuk en doet het goed bij kleine kinderen.

HASA GAMES & ARCADE

HaSa Software Applications brengt spelsoftware op de markt via distributie in boekwinkels en kiosken. De pakketten zijn uitgevoerd als A4 tijdschrift en ingesealed. Om het geheel stevig te houden zijn de diskettes en de full-color omslag versterkt met een kartonnen binnenwerk. De software staat op 3.5"HD diskettes en dat valt op in een tijd waarin de meeste softwareleveranciers hun produkten op CD-ROM uitbrengen. Op onze vraag waarom diskettes worden gebruikt kregen we een kort en duidelijk antwoord: "iedereen heeft een diskdrive in z'n computer, maar lang niet iedere computergebruiker heeft een CD-ROM speler".

HaSa brengt 6x per jaar HaSa Games en 6x per jaar HaSa Arcade uit zodat elke maand een nieuwe uitgave in de winkels te vinden is. Beide titels zijn diskmagazines. Je krijgt op de diskettes één of meer (shareware)spellen, tests, tips en achtergrondinformatie zoals interviews. Het installeren gaat makkelijk en alle informatie kan via een menu op het beeldscherm worden opgevraagd. Je hoeft dus zelf niet in directories te knoeien of zelf programma's te kopiëren of te de-comprimeren. Op de uitgaven kan een abonnement worden genomen en





regelmatig kun je gebruik maken van speciale aanbiedingen met korting. Uiteraard kun je via dit Elektronische maandblad bij HaSa geregistreerde versies bestellen van de shareware spellen, die op het magazine staan.

De diskmagazines worden uitgebracht in diverse talen en in Nederland is een volledig Nederlandse versie leverbaar (de spelsoftware is NIET vertaald). HaSa Games kost FL. 13,90 en HaSa Arcade FL. 14,90. De systeemeisen zijn afhankelijk van de software, maar meestal is een 80386 processor voldoende om alle onderdelen van het magazine te laten draaien. Joystick, muis en Soundblaster (compatible) geluidskaarten worden ondersteund.

INSTINKER?

10 GAMES/JEUX

**Softwarehuis: Titus.
Min. 80386/33Mhz., min. 640Kb., DOS 3.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
PC-speaker, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 49,95**

In Software Gids nr. 30 (pagina 18) beschreven we de CD-ROM "10 Great Games" van Titus. Nu is dezelfde CD nogmaals uitgebracht onder de naam "10 Games/Jeux" met dezelfde titels, maar dan wel voor enkele tientjes minder. Toch is er nog een klein verschil. Wanneer we de Franse versie opstarten (ook deze CD-ROM is 2-talig) blijkt de CD nog een elfde spel te bevatten, en wel "Lagaf, Les Adventures de Moktar". Helaas is dit geen nieuw of ander spel, want het is gewoon Titus The Fox met een mannetje i.p.v. een vosje; waarschijnlijk een heel oude versie uit het 'pré Sonic the Hedgehog tijdperk'.
Wil je iets dergelijks nog aanschaffen, dan is deze CD vanwege de prijs natuurlijk veel interessanter, maar bezitters van "10 Great Games" kunnen deze CD gewoon in de winkel laten liggen.



ZEPHYR

Softwarehuis: New World Computing.
Min. 80486, min. 8Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster, Gravis Ultrasound, Soundscape.
Richtprijs: FL. 119,95

Het programma ondersteunt de 'VR Headset Device'. Bij aanwezigheid van een Soundblaster 16 of AWE32 worden muziek, spraak en geluidseffekten met 16-bit kwaliteit weergegeven.

Meteen bij de intro valt op dat muziek en effekten uitstekend zijn, maar helaas vol zitten met 'drop-outs'. De beelden bewegen als stroop in de koelkast en een Pentium met een klok van 90Mhz. en een snelle grafische kaart kunnen hier niets aan veranderen.



Eenmaal in het spel zelf wordt de muziek beter, maar blijken enkele combinaties van geluidseffekten moeilijk weergegeven te kunnen worden; óf je hoort je eigen kanonnen, óf je hoort geluiden van de vijand, en dan ineens hoor je weer alles samen. De beelden zijn vreemd van kleur en de animaties zijn hopeloos slecht. Alles schokt en de lijnen van de objecten -zoals gebouwen- breken in stukjes als ze voorbij scrollen.

ZEPHYR is een aktiespel dat nogal lijkt op QUARANTINE. I.p.v. rijden in een taxi vliegen we hier door de straten van diverse steden en dat maakt het spel extra moeilijk, want behalve naar links en rechts moeten we hier ook naar boven en beneden bewegen met ons voertuig. Helaas maken de vreemde kleuren, de trage scrolling en de lelijke brokkelige beelden het spel helemaal stuk. Er is geen lol aan om in een dergelijke krakkemikkerige omgeving vijandelijke toestellen op te jagen. Ook het spel-idee rammelt. Je krijgt wel vaag iets van een opdracht per level, maar het is nauwelijks uit te vinden hoe en waar je wat moet doen.

Grafisch is dit programma slecht. De rest is matig en dusdanig afgeraffeld, dat ook daar niet veel van overblijft. De plaatjes op deze pagina lijken wel wat omdat tijdens het afvangen de brokkelige lijntjes niet zichtbaar zijn. Op het scherm ziet het er allemaal veel rommeliger uit.



Geef mij maar DESCENT, HERETIC, DOOM, QUARANTINE of een andere zijstraat.

Alfred.

BEELD:	4
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	4
DOCUMENTATIE:	5
PRIJS:	3

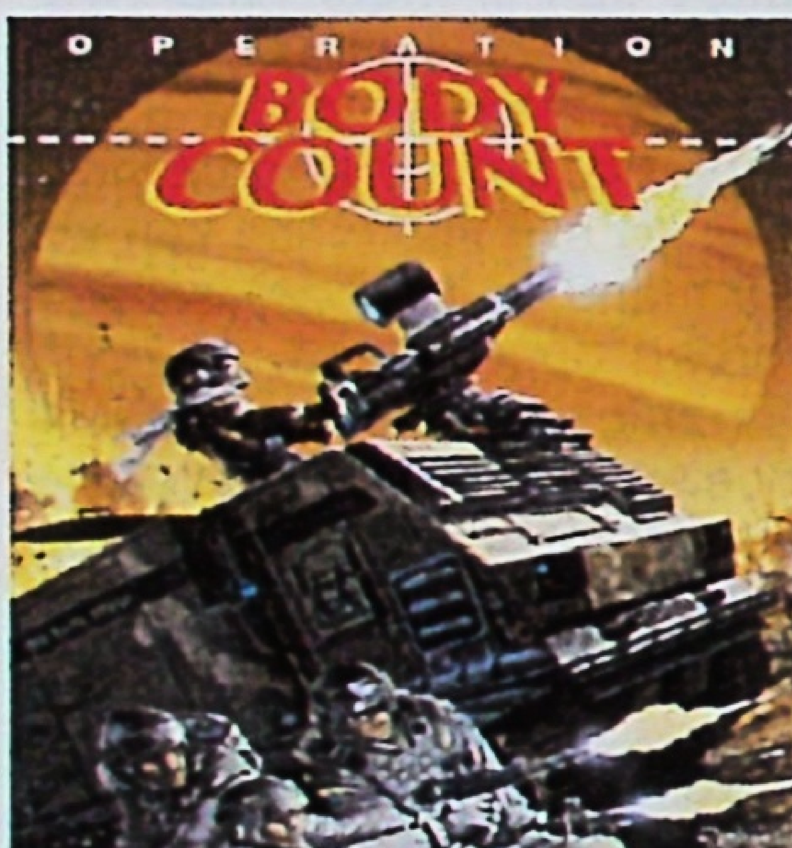
Beschikbaar gesteld door Homesoft.

OPERATION BODY COUNT

Softwarehuis: Capstone.
Min. 80386/25Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1-2.
AdLib, Sound Blaster en compatibles.
Richtprijs: FL. 89,95

Van het geheugen moet 128Kb. EMS- en 2Mb. extended-geheugen zijn. 2 spelers kunnen spelen via een (nul)modem of een netwerk.

De technologie is -volgens de doos- van de makers van WOLFENSTEIN 3D, maar helaas kunnen de programmeurs van Capstone hier niet goed mee overweg. Zodra we deze WOLFENSTEIN-kloon opstarten merken we dat we nauwelijks muziek en geluidseffekten hebben. Doen we hier wat aan via het eerste menu, dan blijkt het spel alleen wat te kreunen en te pruttelen op onze Soundblaster Pro en onze Soundblaster 16. Willen we op deze kaarten wel effekten, dan moeten we het spel anders opstarten waarna alles alleen nog vanaf de CD-ROM loopt en beeldje voor beeldje wordt ingeladen; dusdanig traag dat het spel bijna onspeelbaar is geworden!



Toch hebben we de boel aan de praat gekregen met muziek, effekten en op volle snelheid, maar niet op een Soundblaster, doch op een Sound Galaxy Pro! WOLFENSTEIN had geen enkel probleem met de SB-PRO of -16 dus de jongens bij Capstone hebben nogal wat moeite met de programmatuur.

Goed, het werkt dan uiteindelijk, en het is inderdaad de technologie van W3D, maar dan alleen wat beeldscrolling betreft. Aardig, maar saai en verouderd. I.p.v. op Duitsers schieten we nu op ratten en andere 'monsters'. De beelden zijn zeer eenvoudig en het plot is magertjes. Verder niks nieuws, en dat terwijl de rest van de wereld al bezig is met DOOM 2, HERETIC, RISE OF THE TRIAD of andere varianten.



Leuk, Capstone, maar wel een jaartje te laat en niet zo best geschikt voor Soundblaster geluidskaarten.

Alfred.

BEELD:	6
GELUID:	1
SPELKWALITEIT:	6
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	4

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

THE MASK

Softwarehuis: Dark Horse Comics.
Min. 80386SX/25Mhz., min. 4Mb., Windows 3.1+, SVGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Sound Blaster en compatibles.

Macintosh system 7.0+, min. 4Mb., 640x480x256 kleuren, 8-bit soundcard, CD-ROM drive.
Richtprijs: FL. 69,=

"Yes!!! The Mask!!!" "Deze schitterende film op CD-ROM...", dat dacht ik dus toen ik deze CD in handen kreeg. Helaas.... Op deze CD-ROM staat een stripboek met voornamelijk plaatjes, spraak en enkele animaties. Op de doos vinden we kreten als "ear splitting sound effects", "hundreds of Quick Time Movies", "meet the cast of over 50 colorful characters", "over 2 hours of original music" en meer fraaie beloftes.



De "original music" is 8-bit Soundblaster geluid, niet slecht, maar zeker niet vergelijkbaar met wat we in de bioscoop horen. De 'films' bestaan voornamelijk uit plaatjes die van kleur veranderen en de 'cast' bestaat uit getekende figuurtjes. Al met al best aardig, maar de CD belooft iets dat vergelijkbaar is met de speelfilm en dat krijg je echt niet. Gewoon een stripboek op de monitor, gewoon aardig en gewoon pijn aan je ogen als je de gehele strip hebt doorgeworsteld. De plaatjes worden veel te traag opgebouwd en de beelden hebben zowel spraak als tekstballonnen. Helaas zijn de beelden in slechts 256 kleuren uitgevoerd.





Vergeleken met andere strips op CD is dit produkt wat zwak en loopt het gewoon te traag.

Voor de verzamelaar die alle soorten (en alle kwaliteiten) stripverhalen spaart.

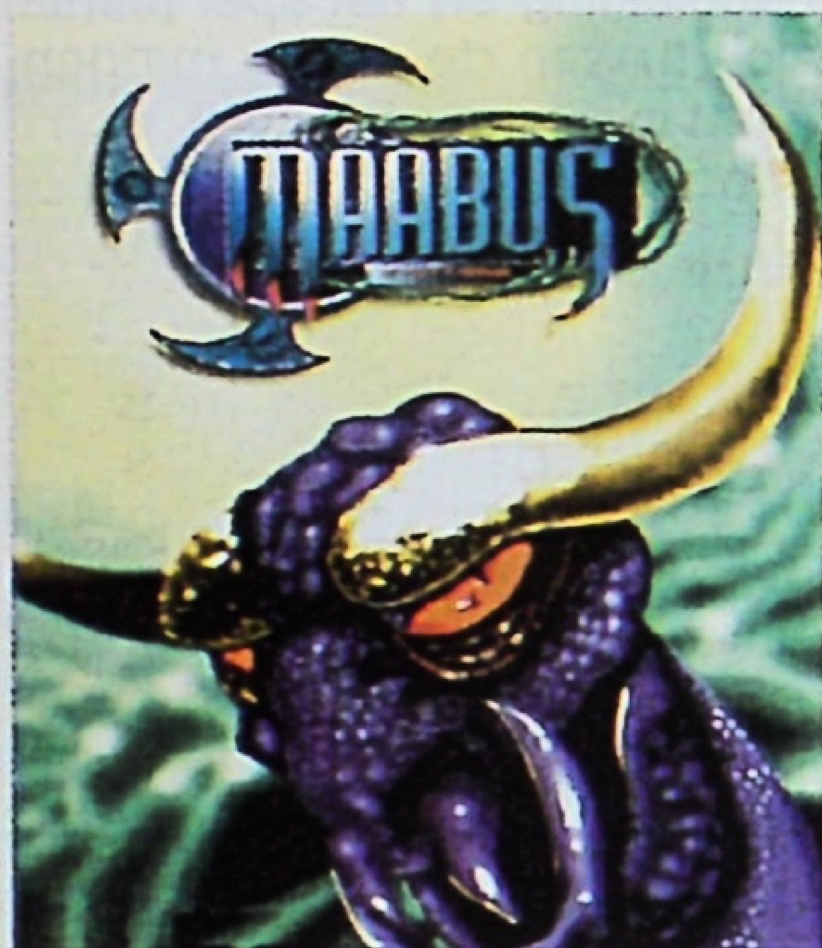
Alfred.

BEELD:	7
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	n.v.t.
DOCUMENTATIE:	6
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

MAABUS

**Softwarehuis: Microforum.
Min. 80486/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, Windows 3.1+, SVGA, harddisk, double speed CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster en compatibles.
Richtprijs: FL. 129,95**

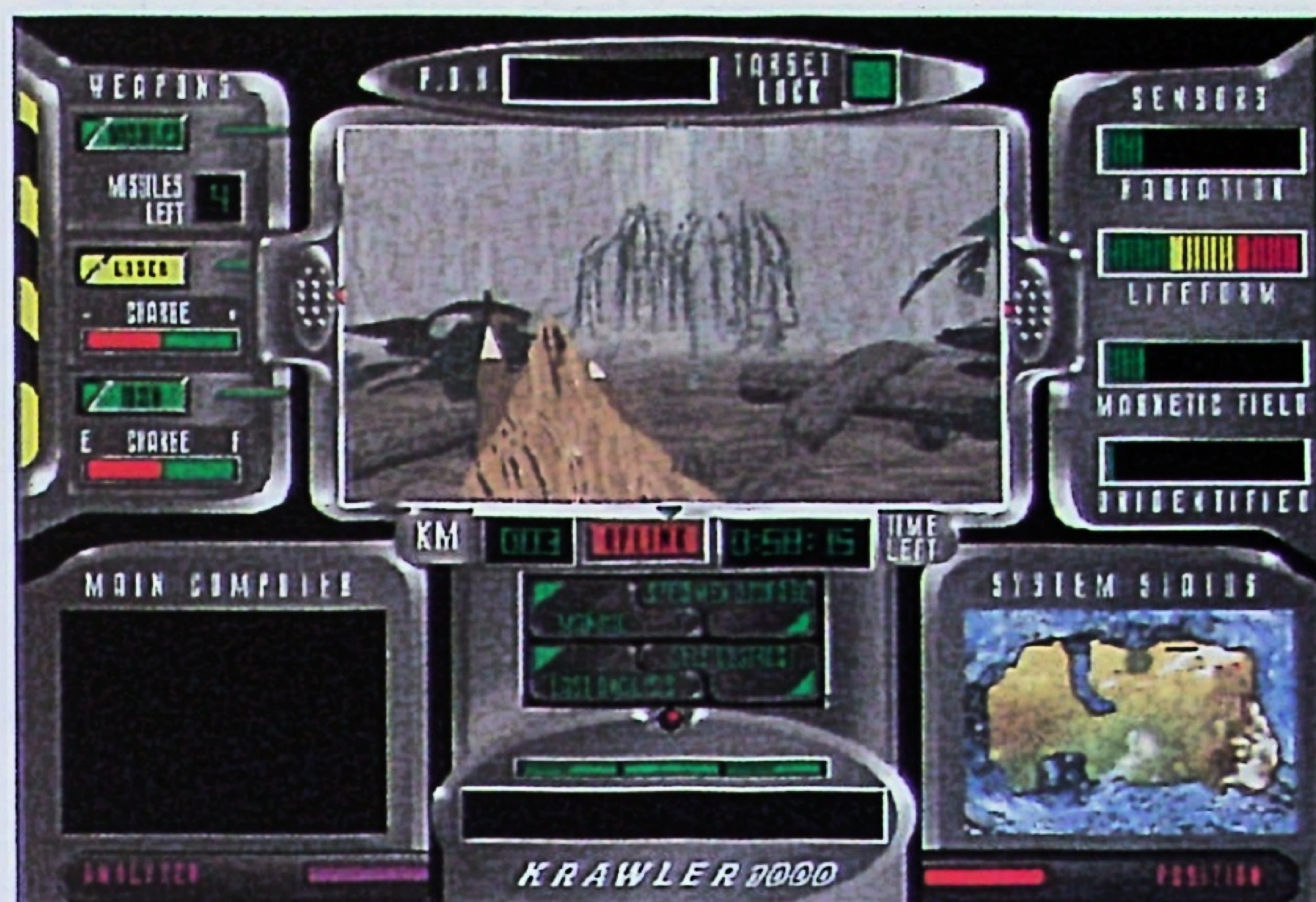


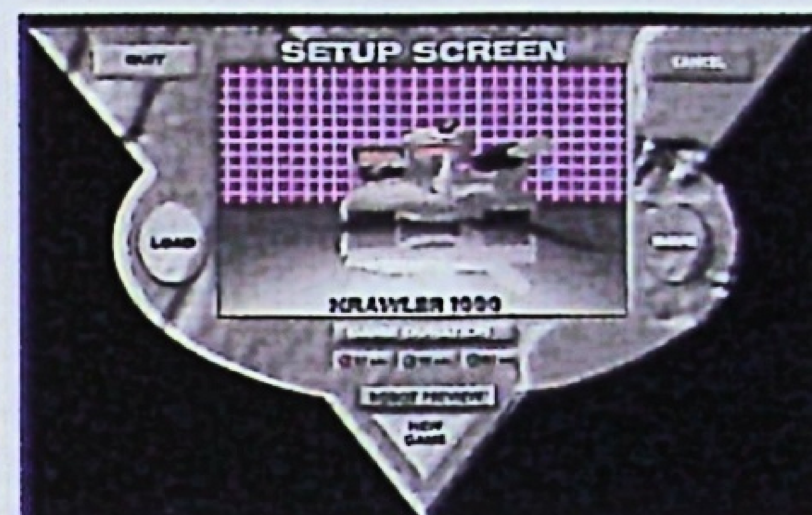
**Dit programma gebruikt WinG en werkte bij ons probleemloos op diverse systemen met verschillende grafische kaarten.
Aanbevolen: 80486/66Mhz., 8Mb. geheugen, accelerator SVGA kaart.**

Het spel zit in een fraaie oversized doos met daarin een dun handleidinkje en een cassette met 3 CD's. Voor optimale kwaliteit moet Windows draaien in een resolutie van 640x480 bij 32000 of meer kleuren.

Het spel is eenvoudig, dus vandaar de dunne handleiding. Bij het beginscherm kun je kiezen uit 3 opties: 1 uur, 2 uur of 3 uur spelen. Dit zijn meteen de 3 missies en de enige mogelijkheden. Bij 2 of 3 uur spelen krijg je geen ander spel, maar een uitgebreide versie van het 1-uurs programma.
Vervolgens zitten we (na een introverhaal) in een robot, die ons door een radioactief gebied moet sturen om de bron van deze stralings-ellende te vinden en deze te vernietigen.

Als we dan op weg gaan blijkt dat nergens in het spel beelden of spelelementen worden gegenereerd. Deel voor deel worden stukjes videofilm ingeladen en vertoond, zonder dat de processor veel hoeft te doen en dan is het logisch dat er 3 CD's en een double-speed CD-ROM drive nodig zijn. Hiermee hebben we meteen de zwakke plek in de software gevonden. Alles is altijd hetzelfde. De bomen, rotsen, voorwerpen en tegenstanders zitten altijd op dezelfde lokaties, dus dat wordt al gauw erg saai. Om dan toch nog wat variatie in het spel te brengen, mag je een enkele keer schieten op tegenstanders. Niet echt schieten zoals bij arcade-spellen, maar per 'monster' 1 schot, dat meteen raak moet zijn. Mis je, dan is het spel afgelopen. Wil je de opdracht dus voltooien in





de gestelde tijd, dan moet je SAVEn tot je een ons weegt of na elk mislukt schot helemaal opnieuw beginnen vanuit Windows. Welnu, SAVE maar flink want na 3 keer opnieuw door steeds dezelfde velden lopen wordt heel snel vervelend.

De beelden zijn uitstekend, dat is geen punt, en ook wat betreft geluid heeft het programma veel te bieden. De spelkwaliteit beperkt zich echter tot veel rondlopen en heel vaak 'doodgaan'. De software is te vergelijken met andere Windows-produkten als MYST, CRITICAL PATH of JOURNEYMAN PROJECT. Slechts één scenario, veel zoekwerk en zeer weinig variatie. Heb je het spel uit, dan moet je wel een enorme fanaat zijn als je hetzelfde allemaal nogmaals wilt doen.
Voor de liefhebbers.

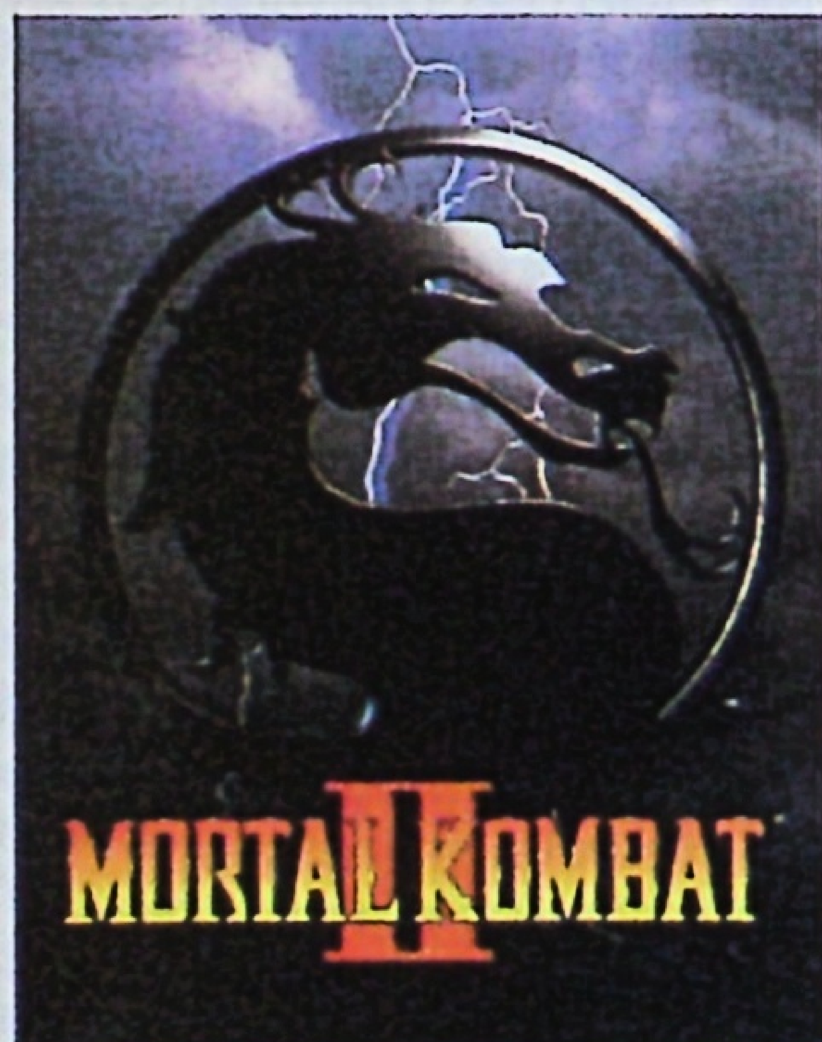
Alfred.

BEELD:	10
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	6
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	6

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

MORTAL KOMBAT 2

**Softwarehuis: Acclaim.
Min. 80386DX/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/joystick.
Aantal spelers: 1 of 2.
Sound Blaster, Sound Blaster AWE32, Gravis Ultrasound, Roland SCC-1/LAPC-1.
Richtprijs: FL. 129,=**



**Aanbevolen: 80486DX, 8Mb., joystick. Op de harddisk is 25Mb. ruimte nodig.
Ook uitgebracht op 3.5"HD diskettes.**



MORTAL KOMBAT 2 biedt precies het tegenovergestelde van MAABUS. Geen films, niet rondlopen of zoeken, maar zeer veel aktie!
Er zijn vele arcadespellen rond vechtsporten, maar het eerste deel uit deze serie is wereldberoemd geworden door publikaties -in vele landen- in de pers en op de TV. Verontruste moeders en dito opvoeders en psychologen hebben geprobeerd dergelijke software te verbieden, omdat deze slecht zou zijn voor kinderen. Vroeger is iets dergelijks ook gebeurd rond stripboeken en het resultaat herhaalt zich: succes verzekerd! Iedereen las strips omdat het verkeerd leesvoer zou zijn en nu speelt elk kind MORTAL KOMBAT omdat de volwassenen vinden dat het verboden



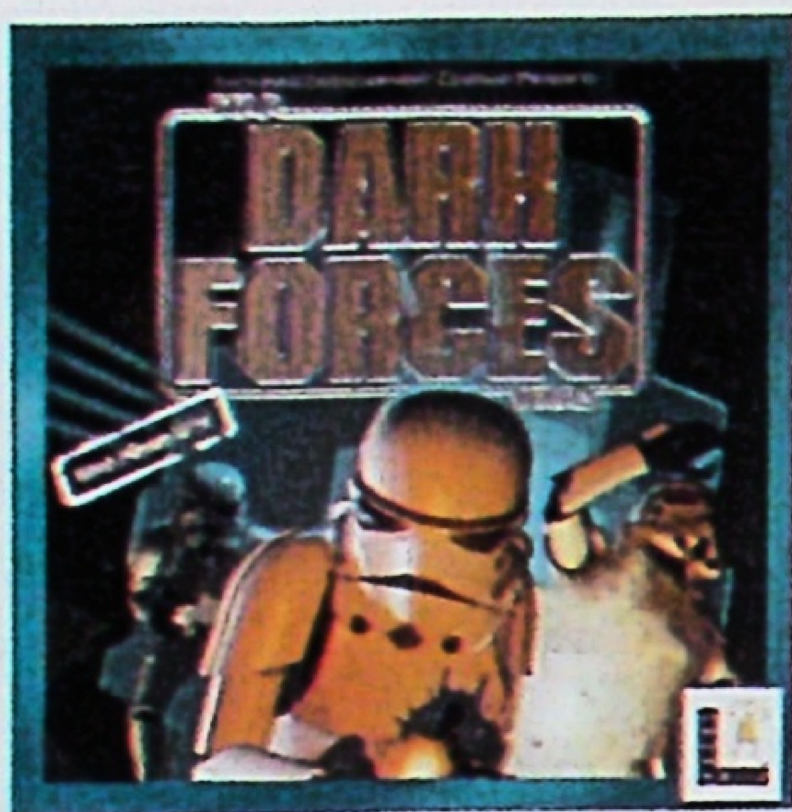
moet worden.

Nu is dan deel 2 uit en uiteraard is dit deel nog veel bloediger, want dat was nu net het bezwaar tegen dit spel. Voor de rest is er weinig veranderd als we kijken naar de spelinhoud, maar wel beter geworden zijn beeld en geluid. Dit heeft natuurlijk consequenties: het spel draait niet langer op een 386 of een 486SX.
Je kunt spelen tegen de computer of met z'n tweetjes, waarbij gekozen kan worden uit diverse opties (o.a. 12 tegenstanders en 6 levels). Het spel is razendsnel met fraaie animaties en zeer vloeiende bewegingen bij de stoten, trappen en vooral bij de speciale 'wapens'. Ook de achtergronden zijn er aanmerkelijk op vooruit gegaan.
Bloedklodders druipen over de beeldbuis en uitgeschakelde tegenstanders worden netjes op houten staken gespiesd of op andere manieren opgeruimd.
Uitstekend vechtspel!!

Alfred.

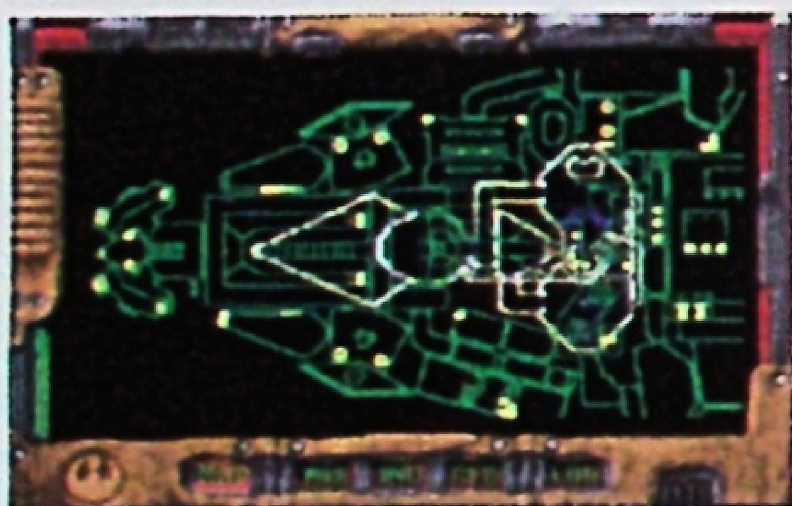
BEELD:	9
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door D+S Software.



DARK FORCES

**Softwarehuis: LucasArts.
Min. 80486DX/33Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, double speed CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1-2.
Sound Blaster, Sound Blaster PRO, Pro Audio Spectrum, Roland MT32/LAPC1, Gravis Ultrasound, General Midi, Ensoniq Soundscape.
Richtprijs: FL. 79,95**



Hier beschreven is de Nederlandse versie. Dit betekent dat de teksten in de handleiding en op de verpakking in het Nederlands zijn; het spel is in het Engels. Bij dit speltype is dat onbelangrijk, want er komen nauwelijks teksten in voor. Deze Nederlandse versie is verpakt in een z.g. "jewel box" (standaard plastic CD-doosje) en is aanmerkelijk goedkoper dan de Engelse versie, die voor meer geld alleen een extra kartonnen doos en wat reclamefolders heeft.
Op de CD staan nog enkele speelbare demo's van andere titels van LucasArts.

WEER EEN DOOMKLOON

Het houdt maar niet op: dit is alweer de zesde (of zevende?) Doomkloon in dit blad en er volgen er nog meer; in dit nummer of in de volgende uitgave, dat hangt af van de hoeveelheid varianten die nog onderweg is. Zelfs LucasArts doet mee aan de DOOM-rage en de verwijzing naar de Star Wars films moet helpen met de verkoopresultaten, want inhoudelijk moet het programma het opnemen tegen vele -soms zeer goede- concurrenten, die inmiddels niet stil hebben gezeten en allemaal hebben geprobeerd om hun kloontjes aantrekkelijk te maken.

Ook dit spel heeft uitgebreide spelmogelijkheden, automapping en veel opties maar ondersteunt geen spel voor 2 spelers via modem of netwerk. Wel heb je ca. 35 toetsen van het keyboard nodig, want niet alleen











kunnen we lopen en schieten, ook zijn springen, bukken, rennen en combinaties (b.v. schieten en duiken) mogelijk terwijl op sommige lokaties hulpmiddelen als een gasmasker, een bril of een lamp nodig zijn. Er zijn diverse wapens, maar bescherming, zoals een kogelvrij vest, kun je niet bemachtigen. Ook ontbreekt een SAVE-optie en dat is bijzonder vervelend. Kom je namelijk vast te zitten - b.v. in een kuil na een mislukte sprong- dan zul je helemaal opnieuw moeten beginnen met een missie.

De beelden zijn goed, maar niet opmerkelijk in dit genre. De geluidseffekten zijn ook goed, maar de muziek moet je liggen. Ik ben niet erg gecharmeerd van de Star-Wars deuntje op AdLib niveau. Gelukkig kun je volume van muziek en effekten regelen.
Het spel is bekend: een missie moet volbracht worden waarna je een overzicht krijgt van je resultaten en door mag gaan naar een volgende missie. Heb je een missie rondgespeeld, dan kun je die later nogmaals spelen, want volbrachte opdrachten worden wel geSAVEd.

Het spel is lastig, maar mist het raffinement en de nieuwigheidjes die enkele concurrenten inmiddels in hun klonen hebben ingebouwd voor de broodnodige variatie. DARK FORCES is een goed spel, maar het is inmiddels allemaal zo bekend: we schieten voor de zoveelste keer met een geweer of een machinepistool op mannetjes. De mannetjes in het begin van het spel dragen nu Star-Wars helmen, maar onder deze helmen zouden net zo goed de Duitse soldaten uit WOLFENSTEIN kunnen zitten. Na enkele levels wordt het allemaal wat leuker (monsters, robots) en wat origineler, maar het niveau van RISE OF THE TRIAD, DESCENT of HERETIC wordt net niet gehaald. DARK FORCES is wel weer beter dan b.v. OPERATION BODY COUNT of DEPTH DWELLERS en heeft nog een ander voordeel: de prijs! Tel daarbij nog de Nederlandse handleiding en het spel plaatst zich tussen de goede middenmoot in dit genre.
Voor de onverzadigbaren.

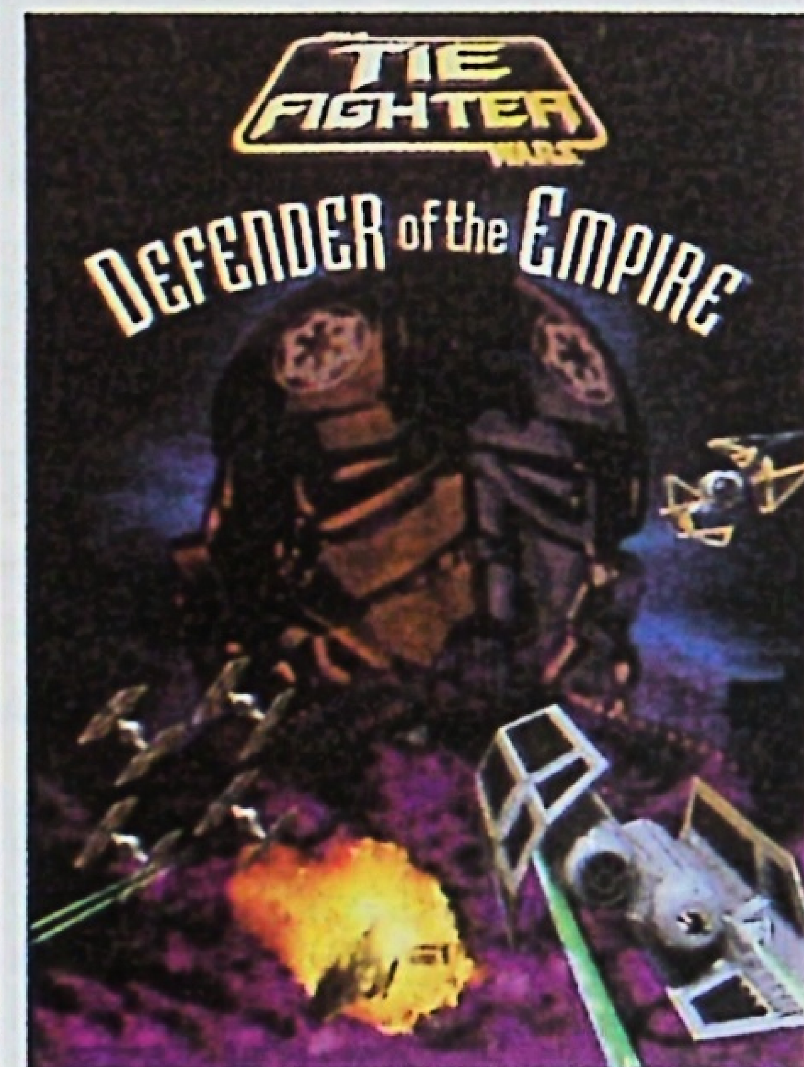
Alfred.

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	7
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

DEFENDER OF THE EMPIRE

**Softwarehuis: LucasArts.
Werkt alleen met TIE FIGHTER.
Diskettes: 3.5"HD.
Richtprijs: FL. 59,=**

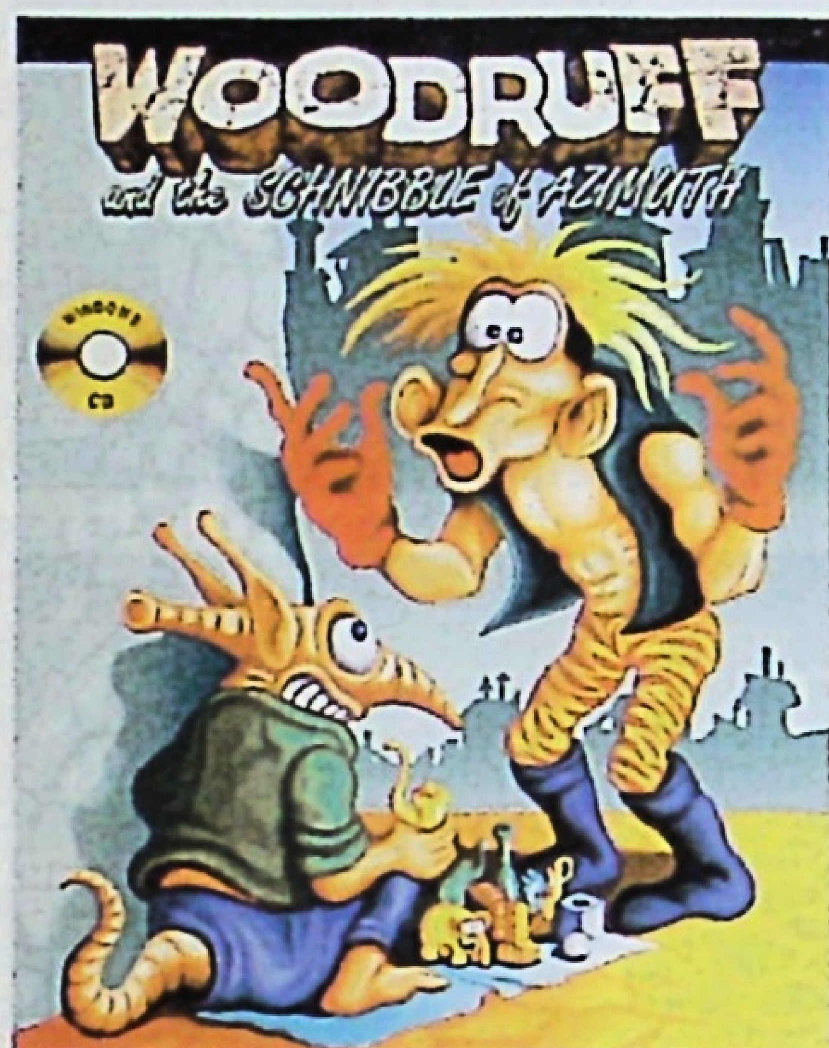


Uit dezelfde stal en gebaseerd op dezelfde films is deze datadisk voor het Star- Wars spel TIE FIGHTER (zie recensie en technische gegevens Software Gids nr. 27). Deze uitbreiding geeft 22 nieuwe missies en enkele nieuwe ruimteschepen. Tevens kan nu in de 'Tie-Defender' worden gevlogen en kunnen nieuwe wapens worden uitgeprobeerd. Wie TIE FIGHTER nog regelmatig speelt, maar eigenlijk een beetje uitgekeken is op de missies en gevechten kan z'n Star Wars programma even wat nieuw leven inblazen.
DEFENDER OF THE EMPIRE is een prima uitbreiding voor TIE FIGHTER met genoeg opties voor een flinke dosis spelplezier en vooral extra vlieg- en vecht- ervaringen.

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

WOODRUFF AND THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH

**Softwarehuis: Coktel/Sierra.
Min. 80486/25, min 4Mb., SVGA, Windows 3.1+, harddisk, double speed CD-ROM drive.
Ondersteunt Windows compatible geluidskaarten.
Aantal spelers: 1.
Richtprijs: FL. 79,95**



**WOODRUFF wordt geïnstalleerd met WinG van Microsoft. WinG heeft minimaal een 80386 processor nodig, maar werkt niet (of niet goed) met een aanzienlijk aantal grafische kaarten. Tevens kan WinG ervoor zorgen dat de computer vastloopt bij het verlaten van Windows.
Maak eerst een backup of kopie van Windows voordat je met dit spel aan de slag gaat.
Volgens de tekst op de CD werkt deze versie van WinG niet met de volgende kaarten:
Diamond Viper, IBM Thinkpad 720C, Cirrus 1.43 of ouder, ATI VGA Wonder, ATI Mach8/32, Miro Crystal en sommige Orchid kaarten.
Wij hadden echter ook problemen met de ATI Mach64 en de Paradise Accelerator Plus.
Dit alles geldt voor WinG, zoals dit bij deze software is gebruikt. Andere programma's die WinG gebruiken (zie MAABUS, 3D NITEMARE, e.d.) hadden bij ons deze problemen niet!!**

Een keurige doos, zoals wij van Sierra gewend zijn, toont ons de volgende inhoud: CD in stevig plastic doosje, een handleiding met zeer duidelijke instructies (Frans of Engels), de registratiekaart, reclame, een lijstje met bruikbare hints en tips en tot slot een erratum, waarover later meer.
Voordat je overgaat op het installeren van Woodruff krijg je nog de mogelijkheid je hardware te testen om te zien of dat alles wel geschikt is voor dit spel. Na het installeren zul je zelf een pictogram moeten aanmaken voor Woodruff (de bijgesloten erratum vertelt je hoe).



HET VERHAAL

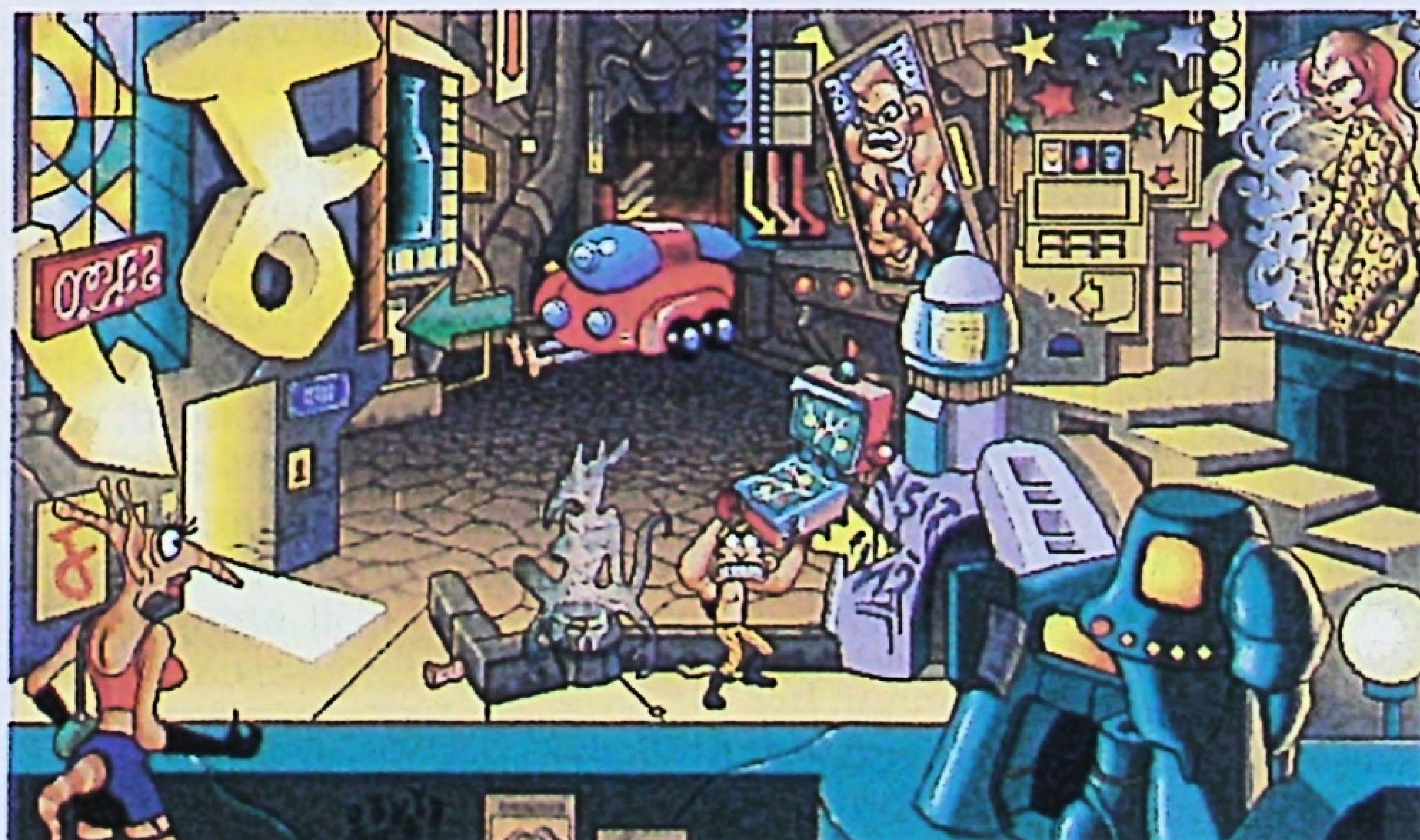
We maken een sprong in de toekomst. Na een laatste atoomoorlog keert de mensheid terug naar het aardoppervlak en ontdekt een nieuw wijs en vredelievend volkje: de Boozooks. Onder het motto "wat wij niet kennen of snappen, vernietigen we maar" worden de Boozooks uit de weg geruimd of ondergeschikt gemaakt. Na deze zoveelste agressieve daad der mensheid begint men aan de bouw van een nieuwe stad met verticale sociale structuur: arm leeft beneden, rijk leeft boven; de overgebleven Boozooks mogen de mensheid dienen. De politieke structuur is eenvoudig: een president heeft de macht en wordt bijgestaan door Bigwig, zijn adviseur. Bigwig heeft in werkelijkheid de macht en legt de bewoners van de stad een steeds grotere belastingdruk op. Zijn belasting-terreur maakt het leven in de stad tot een hel. Gelukkig zijn er nog mensen van goede wil: professor Azimuth bijvoorbeeld. Azimuth zet zich in voor de Boozooks en wil een einde maken aan de uitbuiting van deze aardige wezens. Dit valt niet in de smaak van Bigwig, die Azimuth dan ook ontvoert. Woodruff - onze hoofdrolspeler- is getuige van dit alles en heeft nu als opdracht Azimuth terug te vinden en een einde te maken aan Bigwig's terreur. Jij speelt de rol van Woodruff die, als zijn taak begint, al direct een probleem heeft: "totale amnesie". En hier begint het spel.
Verhaal, scenario en plot zijn uitgebreider en ingewikkelder dan het voorgaande doet vermoeden, maar daar kom je pas achter als je vordert in het spel.



SPEL EN BEDIENING

Na een indrukwekkende kleurrijke begindemo kunnen we beginnen. Het eerste wat opvalt zijn de prachtige animaties. De beelden zijn vol bewegingen. Staat Woodruff stil, dan zal ook hij overgaan in dolkomische handelingen. Je beweegt de muis over je scherm en daar waar tekstjes oplichten zul je iets moeten doen: iets pakken, een item gebruiken, iets in beweging zetten en ga zo maar door. Schuif je de muis naar boven, dan verschijnen er 3 pictogrammen: opties (muziek aan/uit, display met datum, tijd en speeltijd), inventory (spreekt voor zich) en programma-beheer (save, load en quit).
Tot hier lijkt alles eenvoudig en na wat rondgeslenterd te hebben schiet het spel aardig op. Dan kom je tot de ontdekking dat je of weer iets vergeten bent of toch niet goed hebt geluisterd en/of opgelet. Hoe verder je in het spel komt des te moeilijker en ingewikkelder wordt het. Je zult codes (syllables) moeten zoeken, maar combineren van codes tot spreuken en uitvoeren van die spreuken op de juiste plaats behoort ook tot je taken. Een tobozon (een soort tv-videotelefoon-fax-agenda ineen) is een instrument waar je veel gebruik van zult maken om raadsels op te lossen. Nog zo'n ingewikkeld apparaat is het meteozon-horloge. Via je tobozon kun je weerberichten oproepen en met je meteozon ga je naar de juiste plaats om deze daar te activeren. Kortom, het spel is een echte uitdaging voor de fervente adventure-speler. Je mag het spel pittig noemen, alhoewel ook de beginners in dit genre best een eind kunnen komen. Kennis van de engelse taal is niet noodzakelijk, maar wel prettig om het e.e.a. van het verhaal te snappen.





KONKLUSIE

Met de aanschaf van dit spel krijg je een product van topkwaliteit in huis. De prijs is zelfs relatief laag te noemen. Van dezelfde makers stamt ook de Goblin-cyclus, enige vergelijking hiermee is op zijn plaats. Woodruff is een dol-komisch cartoonadventure dat je uren, dagen, weken spelplezier biedt, zeker als je geen gebruik maakt van de toegevoegde hints/tips.
Kortom, een absolute aanrader.

Peter Postma.

BEELD:	10
GELUID:	10
SPELKWALITEIT:	10
DOCUMENTATIE:	10
PRIJS:	10

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

HARPOON 2

Softwarehuis: Three-Sixty.
Min. 80386SX, min. 4Mb., DOS 5.0+, SVGA, harddisk.
Keyboard/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 119,=
Ook uitgebracht voor Macintosh.

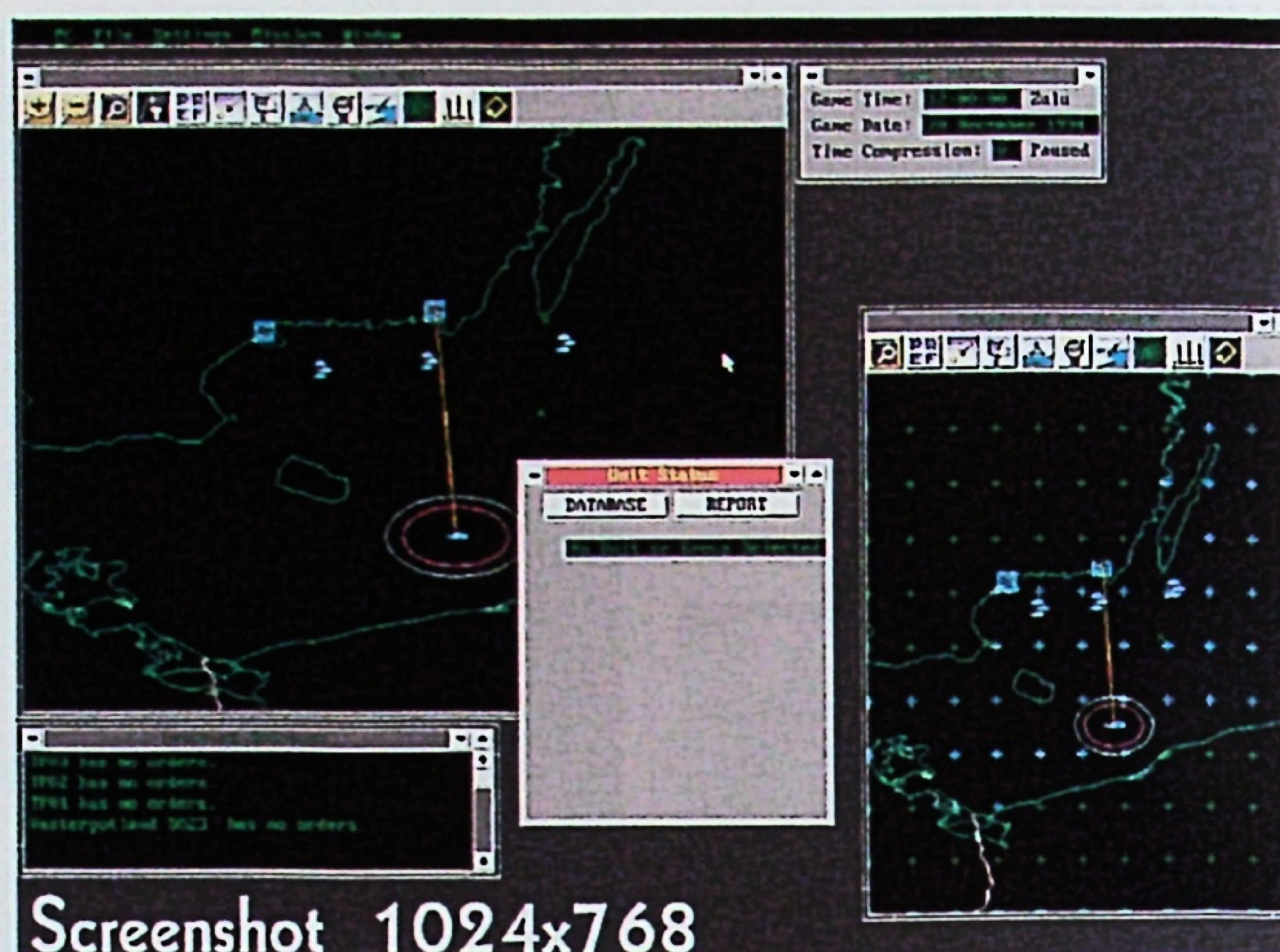
HARPOON II



Aanbevolen 80486, met 8Mb. geheugen. Op de harddisk is 25Mb. ruimte nodig.
Een VESA videokaart is noodzakelijk. Het programma ondersteunt resoluties van 640x480 t/m 1280x1024 bij 256 kleuren. Afhankelijk van deze resoluties heeft de grafische kaart 512Kb. t/m 2Mb. geheugen nodig.

Het is alweer vier jaar geleden dat de jongens van 360 Pacific (toen onder Electronic Arts) hun kunststukje, het originele HARPOON, aan de wereld toonden. In Software Gids nummer 6 hebben we hier heel toepasselijk uitgebreid aandacht aan besteed en in nummer 13 hebben we ons nog kort uitgelaten over de in 1992 uitgebrachte battlesets en upgrades. Nu is weliswaar het nieuwe kindje er al sinds herfst 1994, maar we wilden toch de beoordeling van een spel dat zo veel aanhangers kent onder de fanatieke wargamers niet laten voorbij gaan. En is er wel sprake van een nieuw kindje?
Nog even kort voor diegenen die de genoemde nummers niet tot op de letter hebben afgekloven of het spel helemaal niet kennen: HARPOON is een simulatie van de hedendaagse oorlogvoering op zee op tactisch en strategisch niveau. Er is dus geen sprake van het richten van boordkanonnen of het trekken aan de stuurknuppel van een F-14, maar veeleer van het samenstellen van flottieljes van fregatten en vliegdekschepen, maken van patrouilleschema's voor onderzeeërs, bepalen van radardisciplines voor raketdragers en verzamelen van informatie door het aanwijzen van de lokaties van sonarboeien. Alles gebeurt slechts via symbolen op zeekaarten en alleen bij vijandcontact krijgen we zo nu en dan een animatie te zien van lancerende surface-to-surface raketten of inslaande torpedo's. Een spel voor de liefhebber, waarbij je in een redelijk omvangrijk scenario zo een dag kwijt kunt.

HARPOON 2 vraagt een boel meer van de computer die we thuis hebben staan dan het eerste programma. Kon dat op een redelijke manier zelfs nog op een XT met Hercules kaart gespeeld worden, neemt u maar van mij aan dat u echt een 486/33 met 8Mb. nodig hebt om vloeiend te kunnen spelen. Hoe dit komt zult u wellicht begrijpen als ik u uitleg hoe het gebruikersinterface van HARPOON 2 ingrijpend is gewijzigd ten opzichte van het eerste spel. Want dat is wat direct opvalt als we na wat gerommel in config.sys en met EMM386 (houdt dit nu nooit op???) de openingsanimatie hebben mogen zien (mooi maar weinig spectaculair). Het interface gedraagt zich als MS-Windows met dezelfde window-besturing, vergroten en verkleinen, iconen, pictogrammen, pulldowns en dubbelkliks op items (nog geen OLE en DDE, maar dat komt zeker). Alles heel soepel en een zekere verbetering ten opzichte van HARPOON. Middels dit interface kan iedere speler, afhankelijk van het scenario en de aantallen te besturen eenheden meerdere windows samenstellen, die snel geopend kunnen worden (per eenheid of regio) om een detail te bestuderen of commando's te geven. Zo hoeft er minder geklikt en over het scherm geschoven te worden om ver uit elkaar liggende eenheden snel op te kunnen vragen, omdat er een speciaal window voor gemaakt kan worden, waarin de bewuste eenheid constant wordt gecentreerd. Het nieuwe concept vraagt wel wat oefening, omdat de meeste spelers toch gewend zijn om snel met de muis te "pannen" om een buiten het beeld verdwenen eenheid te vinden. Maar als we het eenmaal doorhebben werkt het goed. Wel verdient het de waarschuwing zuinig om te gaan met het aanmaken van deze zgn. 't-race' windows, omdat het nogal wat processor-tijd vraagt. Maar dat kan iedereen op zijn eigen machine thuis uitvinden.
Naast het interface is er aan het spel ook geluid toegevoegd, dat er voorheen niet was. De lanceeranimaties en treffers zijn voorzien van video met geluid en de meldingen van verschillende staffunctionarissen van de vloot (vijandcontact, verzoeken om missietoewijzing), die in een statusbalk verschijnen zijn nu voorzien van gesproken tekst. Naar mijn smaak mag dit er bij een dergelijk spel best uit, zeker als je tien keer dezelfde lanceersequence hebt gezien en twintig keer van blikmans hebt gehoord "Lima this is Alfa Bravo Charlie, enemy contact Bogey4 lost", "Lima this is Alfa Bravo Charlie, new enemy contact Bogey5, spotted by ...." wanneer het steeds hetzelfde lullige helikoptertje betreft dat in en uit je radarbeeld vliegt. Leuk dat het er in is gestopt, maar voor de essentie van het spel niet nodig.





Zo is ook de mogelijkheid om de resolutie van het spel van 640x480 omhoog te brengen naar 800x600 of 1024x768 of 1280x1024 bij 256 kleuren feitelijk niet relevant. Het wordt allemaal wat kleiner en wat scherper, maar meer kleuren krijg je er niet door. Want de essentie van het spel blijft natuurlijk liggen in de accuratesse waarmee de 'naval-warfare' nagespeeld kan worden en de nauwkeurigheid en bruikbaarheid van de beschikbare informatie. HARPOON beschikte in 1991 al over een overdaad aan informatie over schepen, wapensystemen, vliegtuigen en wat dies meer zij in een on-line database. HARPOON 2 heeft de beschikking over nagenoeg dezelfde database die iets eenvoudiger te benaderen is via database-menu-functies, maar niet revolutionair is veranderd. Natuurlijk zitten er nu plaatjes in en is alles wat sneller op te vragen, maar de bruikbaarheid ervan is niet verhoogd. Erger zelfs, het spel blijft uit zichzelf gewoon doorlopen als de database wordt geopend om informatie op te vragen over de luchtafweercapaciteiten van een fregat, waar we een Seadart raket heen willen sturen. Tegen de tijd dat we het antwoord hebben gevonden, is het fregat verdwenen of heb je zelf een gat in je romp. Niet vergeten om het spel even stil te zetten dus.
Nee, logischer was het geweest om in de lijn van de ontwikkelingen van Microsoft de rechtermuisknop te reserveren voor benadering van de database met context- of lokatiegevoelige werking. Klikkend op een 'Leander D-klasse' vaartuig zou het programma de speler eigenlijk

moeten vragen; "wat wilt u weten van de Leander, edele speler?? Vaargegevens, radargegevens, bewapening, bemanning etc.??" en dan snel zoeken naar de juiste tabellen. Maar ja, een mens kan niet alles hebben.

Het feitelijke spel van HARPOON is nagenoeg niet veranderd. Voor diegenen die denken het spel aan te moeten schaffen omdat het meer en moeilijker speluitdaging biedt, moet ik het helaas met mijn buitenlandse collega's eens zijn, die aangeven dat het nieuwe jasje mooi zit, maar het poppetje in het jasje hetzelfde is. HARPOON 2 biedt een aantal leuke nieuwe scenario's, omdat er nu eenmaal geen Oost-West problemen meer zijn, maar de hele wereld tegenwoordig onderlinge problemen heeft en men een blauwe baret mooier schijnt te vinden. Zo gaan 2 G.O.S. staten elkaar te lijf in de Zwarte Zee (ik wil de vloot, nee, ik wil de vloot), vecht Engeland zich uit een door de EEG opgelegde militaire blokkade (Embargo) en vechten ANC en Zuid-Afrika het op het water uit met respectie-



velijk van Russen gekochte en zelfgemaakte bootjes. En er is meer. Maar echt nieuw is het niet.
Laat de lezer dit niet opvatten als kritiek op het spelconcept van HARPOON, want die heb ik niet. HARPOON zat al perfect in elkaar als strategisch-tactisch spel. De vraag is alleen of het gerechtvaardigd is om als bezitter van HARPOON ook HARPOON 2 aan te schaffen. Waarschijnlijk was dit wel zo geweest als 360 Pacific er aan gedacht had om een multi-player optie in te voeren. Noch via modem, noch via netwerk, noch via beurten kan er tegen mensen gespeeld worden. HARPOON 2 verdoemt dus tot eenzaamheid, terwijl de makers geweten moeten hebben dat er veel vraag is naar de mogelijkheid om tegen elkaar te kunnen spelen. De



realiteit zegt ons echter, dat wanneer een pakket in deze oplage is geproduceerd en is gedistribueerd, er geen ingrijpende wijzigingen meer op worden doorgevoerd zonder aanpassing van versie- of typenummer en daarvoor hebben we bij dit softwarehuis altijd nog moeten betalen (zie Gids nr. 13).

Kort en goed, bij de HARPOON gekken ligt HARPOON 2 allang thuis, en voor diegenen die zich echt met zeestrategie willen gaan bezighouden is het spel ook een must en dan koop je natuurlijk de moderne versie. De handleiding die bij HARPOON 2 wordt geleverd is bijzonder goed en ook de instructie in Naval strategie in het eind van het bijna 200 pagina's tellende boek is bijzonder inzichtelijk. Maar wel alleen voor liefhebbers, anders is het taaie kost. Iedereen die eigenlijk toch al niet goed met HARPOON overweg kon, laat HARPOON 2 beter gewoon liggen.

Douwe

BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	7

Beschikbaar gesteld door D+S Software.

JAZZ JACKRABBIT

Softwarehuis: CDV.
Min. 80286, min. 640Kb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/joystick.
Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 49,=



JAZZ JACKRABBIT is de titel van een platformspel en deze titel is als lokkertje gebruikt op deze CD-ROM met shareware. Je krijgt dus alleen de sharewareversie van JAZZ en van nog 9 andere spellen. De CD-ROM komt uit Duitsland, maar van de Duitse "Gründlichkeit" is niets te merken. Vanuit het menu kunnen we alleen het titelspel opstarten. De rest moeten we zelf doen door de spellen naar de harddisk te kopiëren, waarna sommigen nogmaals naar een andere directory gezet moeten worden of zelfs eerst weer naar diskette toe moeten om ze van daar af nogmaals te installeren. Wie geen ervaring met DOS heeft kan ik dit produkt dan ook niet aanbevelen, want hoe je een en ander moet doen wordt niet vermeld.

Op de CD-ROM treffen we de volgende sharewarespellen aan:
BARON BALDRIC, DR. RIPTIDE, JAZZ JACKRABBIT, NIGHT RAID, SKUNNY WILDWEST, SPACE BATS OF DOOM, TEDDY, TRAFFIC DEPARTMENT 2192, TUBULAR WORLDS, XARGON.
Wie een beetje bekend is in het sharewarecircuit zal meteen gezien hebben, dat we nu eindelijk niet eens weer hetzelfde bekende rijtje spellen voorgeschoteld krijgen, dus dat is een voordeeltje dat we niet vaak meer tegenkomen op dergelijke verzamel CD's.
Het gaat hier om platformspellen en aktiespellen waarbij JAZZ JACKRABBIT een absolute topper is onder de platformspellen. 8 spellen zijn Engels en 2 Duits, waarvan BARON BALDRIC een echte giller is: Engelse humor in een Duits spel, dat wordt een collectors-item.

Op het gepruts onder DOS na is deze shareware CD eindelijk weer eens leuk vanwege enkele minder bekende titels.

BEELD:	7
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	0
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

BIG RED ADVENTURE

Softwarehuis: Core Design.
Min. 80386, min. 4Mb., DOS 5.0+, SVGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1.
AdLib, Sound Blaster, General Midi.
Richtprijs: FL. 69,95



Op twee van onze computers liep dit spel helemaal vast. Op een derde computer konden we een beetje spelen, maar toch ook met diverse vastlopers en andere bugs. Er is geen technische ondersteuning via een BBS of Compuserve, dus het binnenhalen van een patch was niet mogelijk. In de handleiding ontbreekt zelfs een adres van Core Design, maar op de doos konden we nog een telefoon- en een faxnummer ontwaren.

THE BIG RED ADVENTURE is een grafisch adventure in hi-res SVGA, dat zich afspeelt in het tegenwoordige Rusland. De beelden lijken op die van een stripverhaal en de animaties zijn houterig. De teksten verschijnen in tekstballonnen en daarin lezen we vreselijk flauwe humor. Zowel muziek als geluid zijn niet meer dan matig, zodat het gezien de vele bugs en de knullige uitvoering weinig zin heeft om hier dieper op in te gaan. WOODRUFF en DISCWORLD bieden in dit genre meer, veel meer!!

Waarschijnlijk moet je dit Russische avontuur alleen spelen als je een fles Wodka op hebt; dan heb je de bugs ook niet meer in de gaten.
Kopen? NJET!

BEELD:	7
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	3
DOCUMENTATIE:	3
PRIJS:	5

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

ALIEN LOGIC A SKYREALMS OF JORUNE ADVENTURE

Softwarehuis: S.S.I.
Min. 80486/33Mhz., min. 8Mb., DOS 5.0+, SVGA, hard-disk, CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Aria, Ultrasound, MediaVision Jazz.
Richtprijs: FL. 129,95





Er is een uitgebreid installatiemenu, waarin exact wordt aangegeven of je configuratie overeenkomt met de eisen van het programma. Wanneer je een melding krijgt, dat je SVGA kaart niet VESA compatible is, kun je de UNIVBE driver activeren, die op de CD-ROM wordt bijgeleverd. Het is een goed idee de twee UNIVBE files (.EXE en .INI) permanent in bijvoorbeeld de directory van je grafische kaart op te nemen, want er zijn steeds meer programma's die hiermee werken.

JORUNE

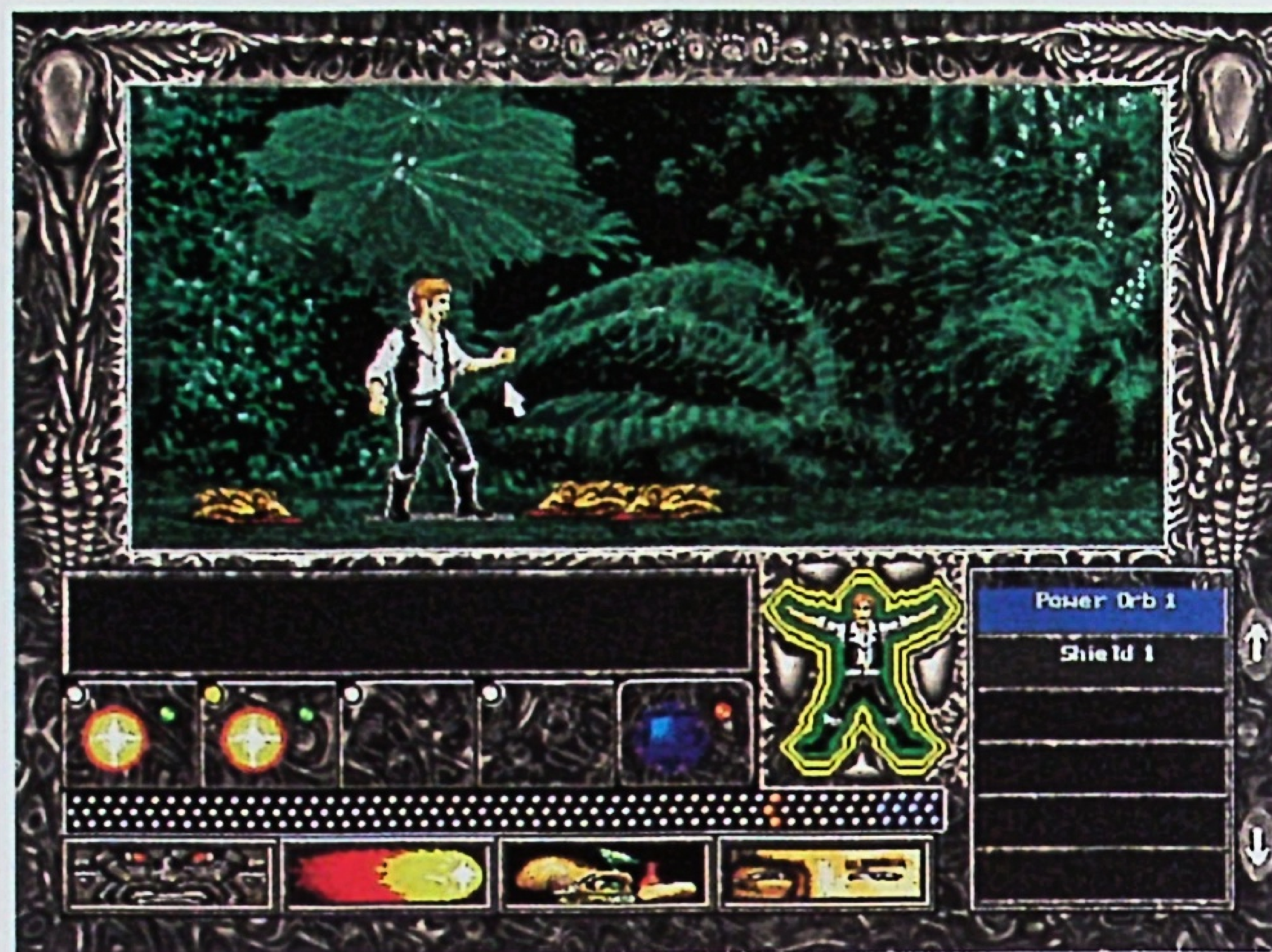
De mensheid heeft het in dit scenario dan eindelijk voor elkaar: de aarde is vernietigd. "Gelukkig" konden enkele kolonisten in de 22e eeuw de planeet Jorune bereiken, waar zij vlijtig aan de slag gingen om de oorspronkelijke bewoners, Shantas geheten, om zeep te helpen. Dit ging zo ongeveer op de manier zoals de Europeanen tekeer gingen in Zuid- en Noord-Amerika. 3500 jaar later willen de overgebleven Shantas hun planeet terugveroveren op de mensen, daarin geleid door de Red Shanta. De bevolking van een heel dorp wordt door deze vijand ontvoerd en slechts één van hen ontsnapt. Deze held (eigen naam invullen) heeft tot taak het opsporen van de Red Shanta en het bevrijden van zijn mededorpelingen. Sorry dames, ook als je hem "Marie" noemt, blijft het een man op het beeldscherm.

ISHO, DYSHAS en CLE-ESHTAS

In ALIEN LOGIC ben je niet uitgerust met vaardigheden als "Strength", "Agility" etc. maar ben je afhankelijk van je "Isho". Oorspronkelijk was deze kracht alleen toebedeeld aan de Shantas, maar sommige menselijke mutanten (Muadra) hebben de vaardigheid om van Isho "Orbs" en "Bolts" te weven van de Shantas overgenomen. In het begin heb je nog maar weinig van deze kracht, maar na enkele bezoeken aan de "Weave World", waar je met behulp van "Weave Crystals" de bollen met Dyshas als "Power Orb", "Flame Touch" en "Shield" in je bezit kunt krijgen, bouw je deze magische krachten langzaam op.
Cle-Eshtas zijn plaatsen in de Shanta ruïnes en tempels, waar je in de "Warp World" terecht kunt komen, als je genoeg "Power Crystals" hebt.
Klinkt ingewikkeld, hè? Zo komt het ook over, als je de handleiding doorleest, maar als je eenmaal aan het spelen bent, blijkt de Isho gewoon je magische balk te zijn en is een "Power Orb" een soort vuurbal spreuk. De "Shantic sites" zijn dungeons, die jammer genoeg over het algemeen niet veel verdiepingen hebben. Wel moet je er platforms activeren, over valkuilen springen, vijanden bevechten en sleutels zoeken.

BEELD EN GELUID

Grafisch is dit spel van topkwaliteit, wat je ook wel mag verwachten in SVGA. Er wordt gewerkt met verschillende overzichtskaarten van de planeet Jorune, die allemaal even gedetailleerd en kleurrijk zijn. Het verkennen van de planeet vindt plaats op een oppervlaktekaart, waarop de diverse terreinsoorten goed herkenbaar zijn (bergen, ijsvlaktes, woestijn etc.). De positie van de held, aanwezigheid van flora, fauna, mineralen en belangrijke lokaties





worden hier met symbolen aangegeven. Zodra je zo'n symbool "binnenloopt" zie je de held als een minuscuul poppetje in het betreffende landschap, dat van fotografische kwaliteit is. Ook eventuele vijanden lopen als mini-figuurtjes rond te darren en als deze aangeraakt worden door de held, kom je in het gevechtsscherm. Gevechten gebeuren in zij-aanzicht, waarbij tegenstanders van links en rechts het beeld in- en uitlopen, ook weer tegen fraaie achtergronden. Na afloop van een gevecht kun je in zo'n scherm je inventaris bekijken en SAVEn of LOADen.
De Warp World en de Weave World hebben eigen schermen.

Het geluid is een verhaal apart. Bij het intro wordt gesproken, maar zodra je in het spel komt, word je verwelkomd door een "Thriddle" (een alien met ogen op stokjes, maar verder wel aardig) en dan is er van gesproken woord geen sprake meer. Alle teksten binnen het spel zijn geschreven en voor het voeren van een conversatie wordt gebruik gemaakt van een "multiple choice" systeem.
We zullen wel weer hopeloos verwend zijn, maar ik vond dit een behoorlijke afknapper in een grafisch zo aantrekkelijk spel.
De muziek is ook een beetje raar: op de CD-ROM staan enkele soundtracks, die op de meest vreemde momenten ineens ten gehore worden gebracht, waarbij het programma een neiging tot vertraging krijgt als je figuurtje op de oppervlaktekaart loopt. De enige lokatie waar de muziek normaal geactiveerd wordt, is de stad Ardoth, waar je vaak naar toe moet om spullen te kopen, de Weave World te bezoeken en jachtbuit te verpatsen.
Het enige waar niets op aan te merken valt, zijn de geluidseffekten.

PATCH

Luttele dagen nadat we dit pakket hadden ontvangen ter recensie, was er al een patch-file te vinden in de BBS van S.S.I. Zorg dat je deze te pakken krijgt, als je dit spel wilt kopen, want er zit in ieder geval één vastloper in, die door de patch wordt verholpen. Voorts zitten er allerlei toestanden in om geluidskaarten beter te laten draaien met behulp van /s: commando's bij het opstarten, waar ik zowel met Soundblaster als met Sound Galaxy geen enkel verschil kon waarnemen.

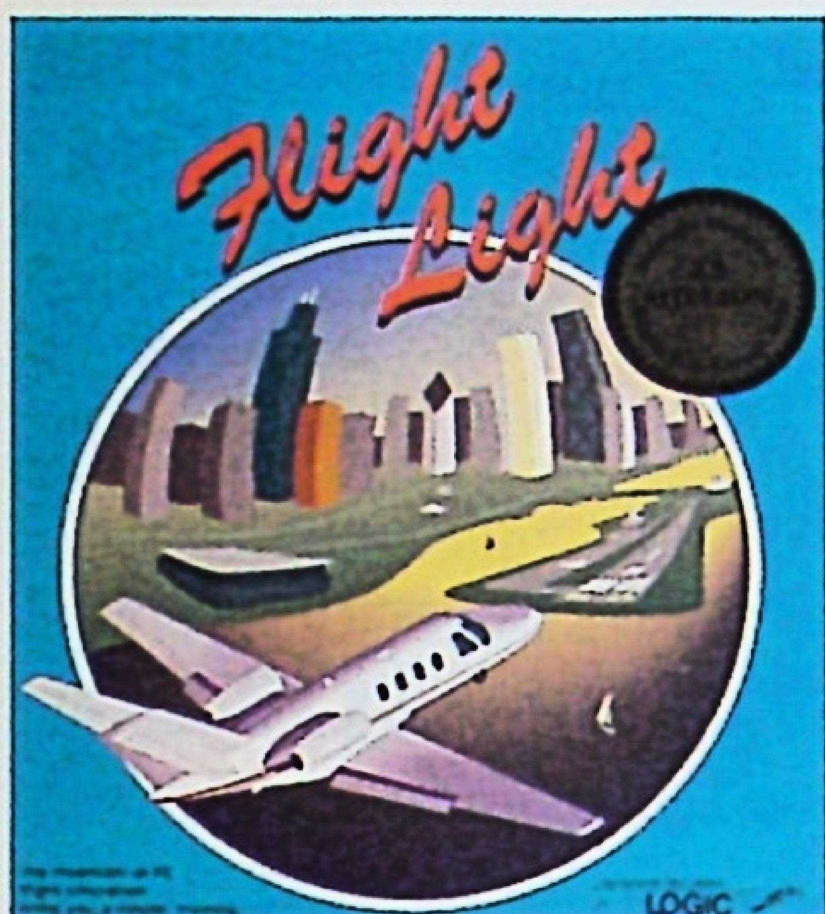
KONKLUSIE

ALIEN LOGIC is een geslaagd RPG nieuwe stijl, waarmee je op een leuke manier beziggehouden wordt. Zo heb ik het bijvoorbeeld nog niet over de "mijnbouw" gehad, waarvoor je het gereedschap zelf in elkaar kunt knutselen of het kunt kopen in Ardoth. En er zijn nog meer aspekten, die ik zelf na een week spelen nog niet eens tegengekomen ben.
De bediening is zeer gebruiksvriendelijk via muis en/of keyboard en als je de buitenaardse terminologie enigszins onder de knie hebt, blijkt het spel helemaal niet zo moeilijk of ingewikkeld te zijn.
Zowel voor beginners als gevorderden een aanrader.

Jocelyn.

BEELD:	9
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.



FLIGHT LIGHT

**Softwarehuis: SubLOGIC.
Min. 80286, min. 640Kb., DOS 5.0+, EGA, VGA, harddisk.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1.
Diskettes: 3.5"HD.
PC Speaker, AdLib, Sound Blaster.
Richtprijs: FL. 79,=**

Voor maximale kwaliteit is 1Mb. expanded (EMS) geheugen nodig.

Flight Light is een simulatie van een Cesna Citationjet. Het komt uit het huis van subLOGIC. De doos heeft een nogal uitgebreide inhoud die bestaat uit een 'User Manual', een Installatiehandleiding, een kaartje met Plot- en Navigatie-tabellen, een 'Quick Reference Handbook', een 'Introduction to Flight' en een grote map met daarop verschillende vliegkaarten afgedrukt. Het programma zelf staat op twee flopjes.

Dit is absoluut niet te vergelijken met de Microsoft Flightsimulator nieuwste versie. Het programma heet Flight Light, omdat men het proces van het leren vliegen zoveel mogelijk heeft proberen te begeleiden. Op dit vlak scoren ze dan ook stukken beter dan FS-5. Door middel van allerlei visuele aanwijzingen houdt men de beginnende piloot aan het handje. Op deze manier wordt geleerd hoe men de Cesna Citationjet moet opstarten, moet laten opstijgen, moet vliegen, landen, etc. Het is heel handig en het zou zeker niet slecht zijn als de andere heren vliegsimulator-bouwers hier eens een serieuze blik op zouden werpen.

Grafisch valt dit spel erg tegen. Het komt niet veel verder dan het niveau van de vorige versie van Microsoft Flightsimulator. En laten we nu wel wezen, dat kan echt niet meer. Zeker als je ziet wat Microsoft 5.0 tegenwoordig presteert. Daar komt dan ook nog bij dat de grafische snelheid van het programma onacceptabel laag is. Zelfs met een 80Mhz. 486 heb je nog steeds schokkerige bewegingen; en dat bij gewoon VGA.



Ergonomisch.

We hebben een nieuwe recordhouder! En wel in het aantal toetsenbord-combinaties. Dit is werkelijk ongelofelijk. Negen pagina's stampvol. Grofweg geschat 150 toetsen-combinaties! Verder worden er wel allerlei vlieggereedschappen zoals een pretstok, throttle (gashendel) en rudder ondersteund, maar dit is allemaal niet zo makkelijk aan te sluiten. Dat blijkt ook wel in de handleiding: men gaat er meer van uit dat men het toetsenbord gebruikt. De Thrustmaster uitbreidingen worden niet ondersteund.

Konklusie

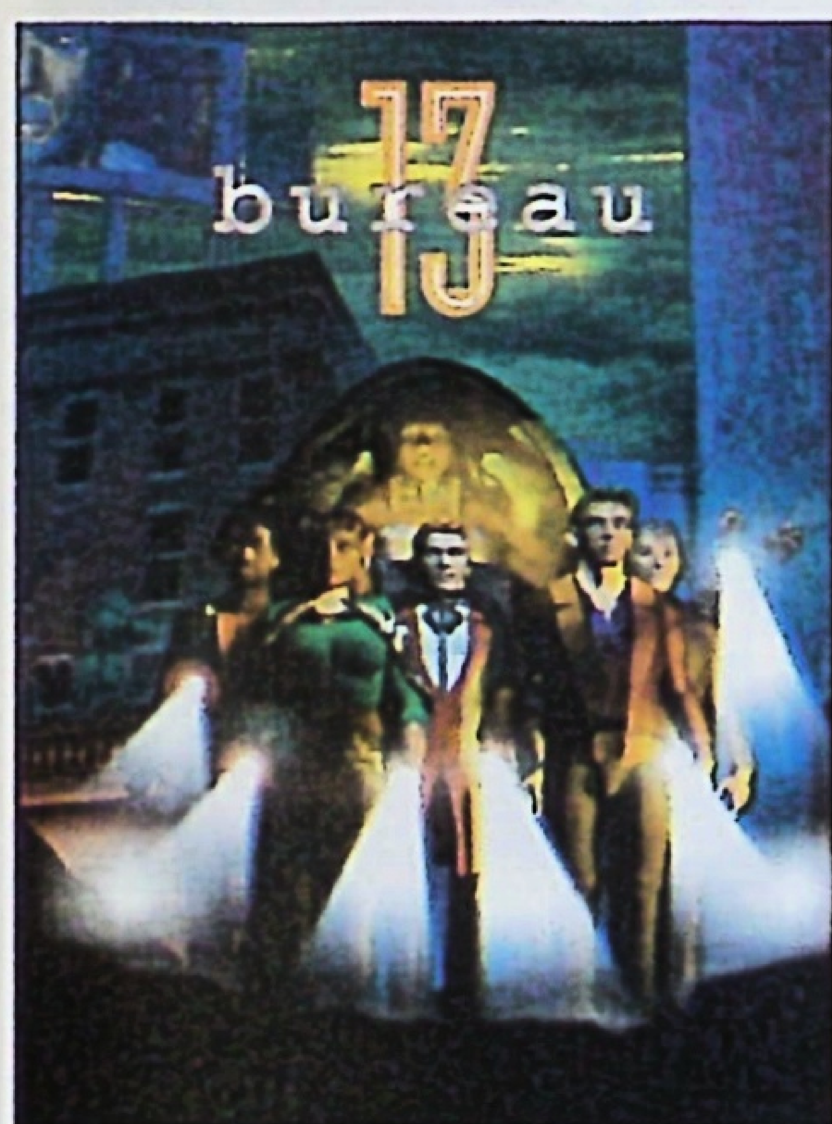
Ik kan hier niet echt warm voor lopen. Het programma zit gedegen in elkaar, en ik geloof ook wel dat het vliegmodel accuraat is, maar het is door de tijd achterhaald. Dit spel was anderhalf jaar geleden waarschijnlijk een zeer goede concurrent van Microsoft geweest, als het toen de prijs had, dat het nu heeft. Tegenwoordig haal je voor 15 gulden meer Microsoft Flightsimulator 5.0 in huis, die grafisch veel beter is, meer vliegtuigen simuleert en waar al flink wat scenery-disks voor bestaan. Flight Light heeft dat allemaal niet en is nogal krenterig in zijn verkoop-strategie. Je kunt namelijk ook Flight Light Plus kopen (o.a. meerdere vliegtuigen), maar daar moet je ongeveer 20(!) dollar meer voor neertellen. Deze prijzen gelden ook voor de nog uit te komen sceneries... Ze hebben op dit gebied met een grote concurrent te maken. Dus als je daar tegen wilt opboksen, dan moet je met een zogenaamd 'offer you can't refuse' komen. En dat doet SubLOGIC niet. Helaas.



Onno

BEELD:	5
GELUID:	6
SPELKWALITEIT:	6
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	4

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



BUREAU 13

**Softwarehuis: Gametek.
Min. 80386/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, dual speed CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster en compatibles.
Richtprijs: FL. 89,95**

Het spel is ook uitgebracht op diskette. Van het geheugen moet 1,6Mb. EMS-geheugen zijn.

BUREAU 13 is een echt RPG, gebaseerd op het gelijknamige "pen and paper RPG" dat de liefhebber via Tri Tac Systems ook kan bestellen. Dit RPG is echter uitgevoerd als grafisch adventure, dus de liefhebbers van de 2 spelvormen kunnen elkaar hier ontmoeten en kennismaken met de zo bekende problemen, die beide spelvormen in zich hebben. De RPG-er kan zich bezighouden met vraagstukken als "hier ligt iets, hoe kom ik eraan, en wat moet ik ermee" terwijl de speler van adventures zich kan afvragen hoe je in hemelsnaam met een fighter een probleem moet oplossen, dat voor een magiër meestal een koud kunstje is.

Het spel draait om een terrorist die vreselijk huishoudt in een klein dorpje. Iedereen vraagt zich af waarom hij dit doet en voor deze vreemde lokatie heeft gekozen voor z'n daden. Je gaat op pad met 2 personen waarbij je kunt kiezen uit een 'fighter', een technicus, een dief, een vampier, een priester of een magiër. Dit betekent tevens dat het spel meerdere keren gespeeld kan worden, want het spelverloop en de te gebruiken voorwerpen zijn afhankelijk van de gekozen figuren.

De beelden zijn goed, maar in VGA en zitten vol kleine details die onderzocht moeten worden.





Ook het geluid is goed, maar de CD-ROM heeft veel meer te bieden zoals videofilms en overal spraak. De bediening is eenvoudig en je hebt het spel en de ikonen binnen enkele minuten onder de muis. Dan is het verder een kwestie van zoeken, praten, problemen oplossen, vechten en de specifieke eigenschappen van je personages zo goed mogelijk gebruiken.

KONKLUSIE

BUREAU 13 is zondermeer goed en erg lastig. Het combineren van beide spelvormen is een welkome afwisseling en zal velen aanspreken. De CD-ROM versie is aan te bevelen, want voor een relatief gering bedrag krijg je het spel met spraak, 5 soundtracks, films en de teksten in 3 talen (Frans, Duits en Engels).
Aanrader!!

BEELD:	8
GELUID:	8
SPELKWALITEIT:	8
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

MONTY PYTHON'S COMPLETE WASTE OF TIME

Softwarehuis: 7th Level.
Min. 80486/25Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, Windows 3.1+, SVGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Aantal spelers: 1.
MPC compatible geluidskaarten.
Richtprijs: FL. 129,=

Deze CD is -met veel andere software, T-shirts en aanvullend materiaal- uitgebracht ter gelegenheid van het 25-jarig bestaan van Monty Python, terwijl deze ploeg al vele jaren uit elkaar is. Onzin dus, maar wel leuke flauwekul want de heren hebben uniek materiaal geproduceerd, waarvoor voorlopig geen alternatief te verwachten is. Veel van het filmmateriaal is al oud, dus je krijgt niet altijd de beste kwaliteit bij de videobeelden.

In het pakket vinden we een CD-ROM, wat reklamemateriaal en een foto. Geen handleiding, maar gelukkig wel een hymnbook en daar komen we ook een heel eind mee.

De CD-ROM bevat een zeer gevarieerd assortiment dat geheel gewijd is aan de BBC series rond Monty Python's Flying Circus.

Allereerst de sketches: op deze CD staan er ruim 30 waaronder "The Dead Parrot", "The Cheese Shop", "Nudge", "The Argument Clinic".

Deze sketches worden in een klein scherm vertoond en hebben, net als de rest van de software, Windows 3.1 nodig; anders is er niets te zien en te horen. Ze hebben geen .AVI of ander bekend formaat, dus kunnen niet zondermeer met andere video-software gebruikt worden. Om de sketches te zien moet je heel wat onzin uithalen, want uiteraard staan ze niet netjes in een menu. Zoek, pruts.... en uiteindelijk krijg je ze allemaal wel op één of andere manier te zien. Ook kun je nog zoeken naar een verborgen spel en wie hulp nodig heeft kan deze krijgen via de F1-toets, al gaat het hier om wel heel speciale hulp.

Verder vinden we veel 'hulpjes' voor Windows. O.a. moving wallpaper, animaties en filmpjes om in andere applicaties te gebruiken, veel WAV-files ter vervanging van de bekende bliepjes, sirenes en andere saaie geluiden die Windows zelf produceert, nog meer WAV-files, maar dan voor de telefoonbeantwoorder (dit zijn echt gillers!), 20 maffe screensavers en nog maffere iconen. De WAV-files bevatten allemaal onderdelen van sketches, liedjes of opmerkingen uit de TV-series.





Natuurlijk ook enkele onzinnige spellen; zowel puzzelspellen als behendigheidsspellen. Zo kun je spelen met ruftende kippen, koppen inrammen met een hamer, vliegende varkens neerschieten of een potje flipperen in een wel heel vreemde flipperkast.

Uiteraard is niets serieus op deze CD en zijn de spellen zeer eenvoudig, dus wie de ploeg van Monty Python niet kan waarderen, moet deze CD absoluut niet kopen. De rest moet dit zeker wel doen, want dit is puur amusement en je krijgt uniek materiaal in huis. Niet alleen om naar te kijken en luisteren, maar ook om zelf andere programma's of Windows op te fleuren of te verzieken.

Alfred.

BEELD: 8‰
GELUID: leuk
SPELKWALITEIT: *&#@!
DOCUMENTATIE: silly.
PRIJS: a complete waste of money!

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

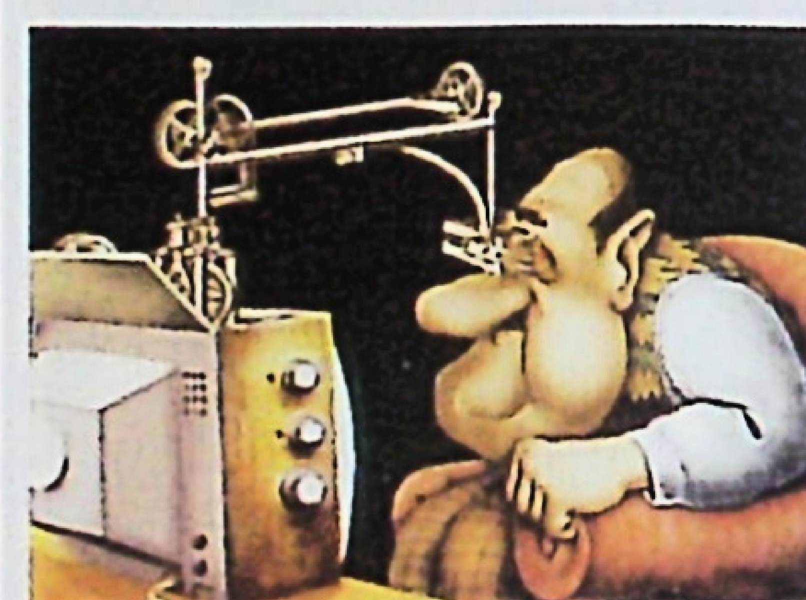


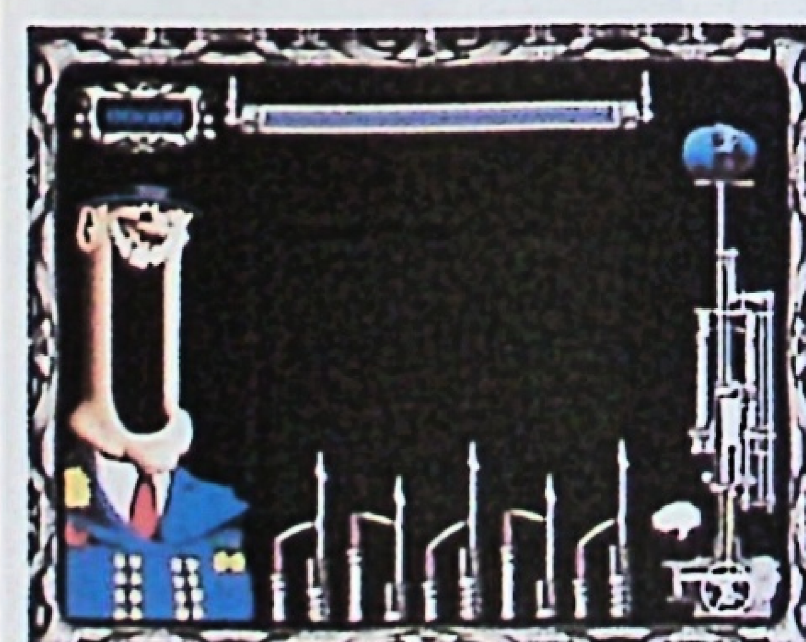








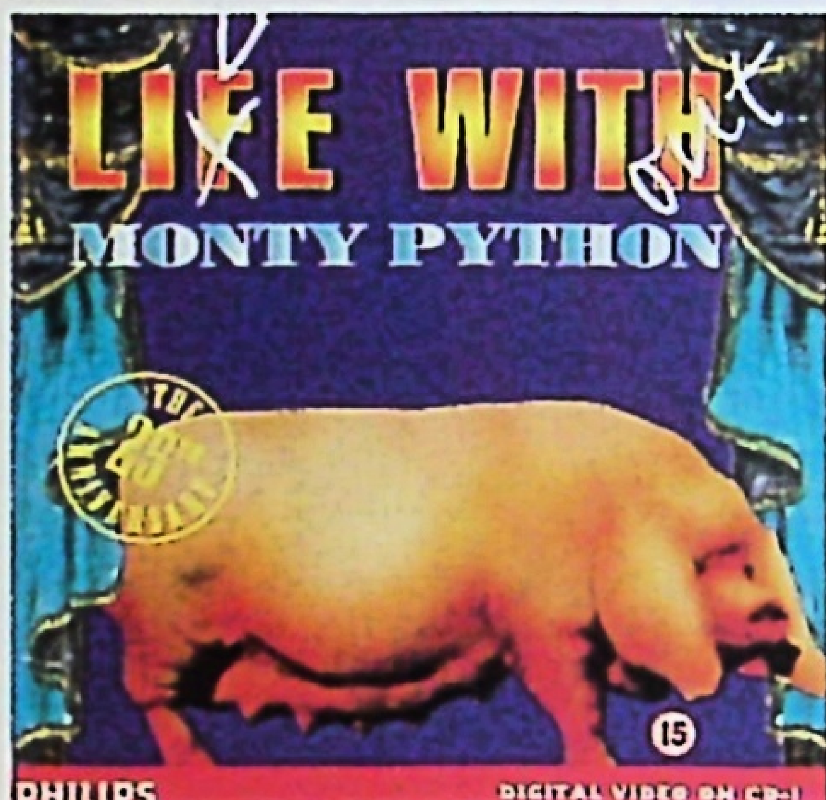






LIFE WITH MONTY PYTHON

Softwarehuis: Daedalus CD-I Productions.
CD-I + Digital Video Cartridge!.
Afstandsbediening.
Aantal zangers: 1 of meer.
Spraak en schermteksten: Engels.
Handleiding: Nederlands, Engels, Frans, Duits.
Richtprijs: 59,95



MONTY PYTHON'S MORE NAUGHTY BITS

Softwarehuis: Daedalus CD-I Productions.
CD-I + Digital Video Cartridge!.
Afstandsbediening.
Aantal kijkers: 1 of meer.
Spraak: Engels.
Schermteksten: Nederlands, Engels, Frans, Duits.
Handleiding: Nederlands, Engels, frans, Duits.
Richtprijs: 59,95



LIFE WITH...

De CD-I 'LIFE WITH MONTY PYTHON' is een karaoke CD met voornamelijk liedjes uit de films, series en theateroptredens van het Monty Python team. Gelukkig kunnen we wel geluid inschakelen en zelfs ondertitels aanzetten zodat we niet verplicht zijn om zelf te zingen; je kunt dus ook gewoon luisteren en kijken naar de filmfragmenten met de songs. 2 titels op deze CD bevatten geen songs, doch sketches. Beide sketches gaan tussen 2 personen en wie eens iets anders wil dan zingen kan nu de teksten van één of van beide Monty Python leden voor z'n rekening nemen. Uiteraard kun je zelf teksten verzinnen; het Python team zal zo'n creatieve daad zeker kunnen waarderen, maar gelukkig kunnen ze niet horen wat er allemaal met hun cd-tje wordt aangerommeld.
Op de CD-I staan liedjes uit de serie Flying Circus, uit het optreden in de Hollywood Bowl en uit de volgende films: Life of Brain, the Meaning of Life en Holy Grail. De 2 sketches zijn "Argument Clinic" en "Parrot Sketch".

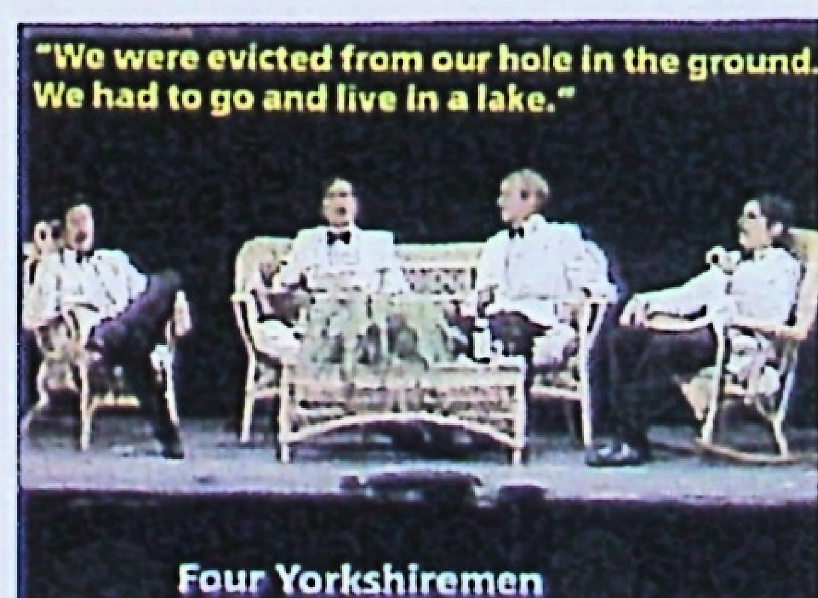
MORE NAUGHTY BITS

Op deze CD-I staan voornamelijk sketches uit Monty Python's Flying Circus, maar ook enkele filmfragmenten uit Holy Grail, Life of Brian en the Meaning of Life plus enkele stukjes uit hun optreden in The Hollywood Bowl. Deze CD is gewoon om naar te kijken en te luisteren. Er kan gekozen worden om te kijken met of zonder ondertitels en bij de ondertitels kan gekozen worden uit diverse talen, waaronder Nederlands. De diverse scènes kunnen ook apart bekeken worden. De 2 sketches van de 'LIFE WITH...' CD-I staan ook op deze CD, de rest bestaat uit ander materiaal.

Een ideale CD om oude videobanden te vervangen. Veel bejaarde sketches zijn dan wel niet optimaal van kwaliteit, maar zijn wel vrij van bandruis of andere storingen. Jammer genoeg is een behoorlijk aantal van de sketches niet kompleet; sommigen worden zelfs op een hinderlijke manier afgekapt.

Beschikbaar gesteld door MVSP.











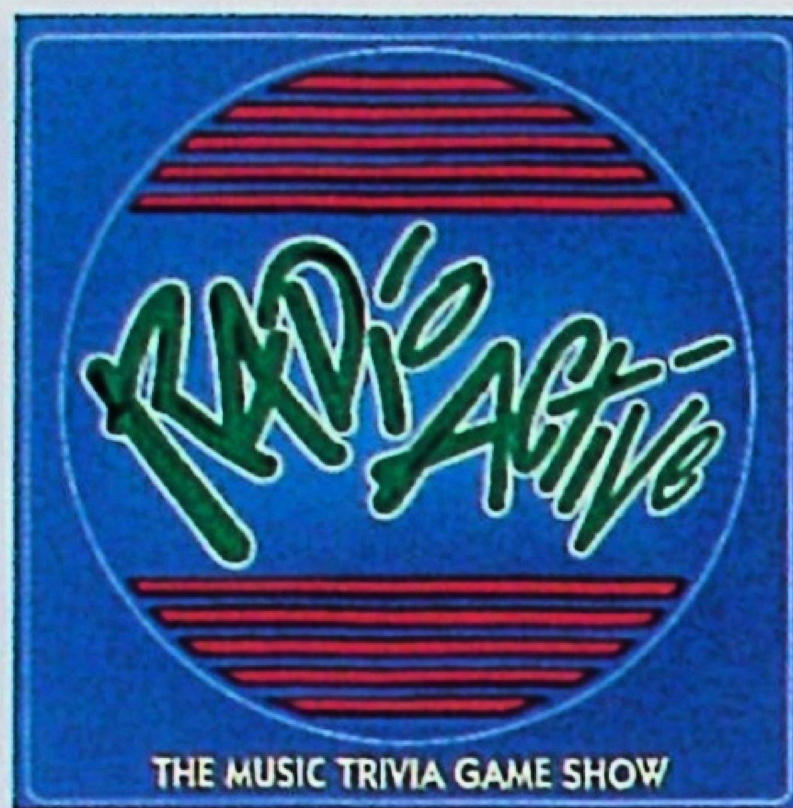


RADIO ACTIVE

Softwarehuis: Sanctuary Woods.
Windows versie: **min. 80386DX/33Mhz., min. 8Mb., Windows 3.1+, VGA, harddisk, muis, Sound Blaster.**
Macintosh versie: **min. 68030/25Mhz., min. 8Mb., System 7.1+, kleuren monitor.**
Double speed CD-ROM drive.
Aantal spelers: 1-4.
Richtprijs: FL. 119,95

De Windows versie en de Macintosh versie staan op dezelfde CD-ROM.

RADIO ACTIVE is een muziekquiz, waaraan je met maximaal 4 personen kunt deelnemen. De quiz is uitgevoerd als een spelshow op de TV, dus met publiek, een spelleider, een 'lollige teammate' (hier gelukkig nog niet gebruikelijk, maar helaas zal RTL ook deze onzin wel



gaan invoeren), verder videoclips en veel soundtracks. Het spel heeft ruim 200 songs aan boord en bezit ruim 1000 vragen volgens het 'multiple-choice' principe. Je krijgt muziekvragen, waarbij soms de moeilijkheidsgraad opgegeven mag worden, er worden je punten toebedeeld voor een juist antwoord en voor de snelheid waarmee je een antwoord geeft.



"Hij zei Alfred tegen me!"

Extra aandacht verdient het 'praat-onderdeel' van het programma. Wanneer je het spel start moeten de kandidaten hun naam opgeven. Wanneer het programma 'denkt' met een naam overweg te kunnen, zul je door de presentator met je eigen naam aangesproken worden. Puur Hollandse namen herkent het programma niet, maar alles wat in de V.S. zonder problemen uitgesproken kan worden, wordt door de software ondersteund. Wij speelden hier met Alfred, Bob, Peter en Jocelyn en het is heel aardig om te horen, dat deze namen binnen het spel ook echt gesproken worden en niet zoals bij andere spellen alleen met geschreven tekst op het scherm verschijnen. Uiteraard worden de namen in het Engels uitgesproken, dus Peter klinkt als Pietur.

Het geheel is aardig, maar je zult het vooral leuk vinden als je interesse uitgaat naar popmuziek en -artiesten uit de 60-er, 70-er en 80-er jaren. Spelelementen bevat het programma niet; het is een echte quiz, maar wel een leuke. Ook leuk is de doos: deze is als draagbaar radiootje uitgevoerd. Minder leuk is de prijs.

Elfrid.

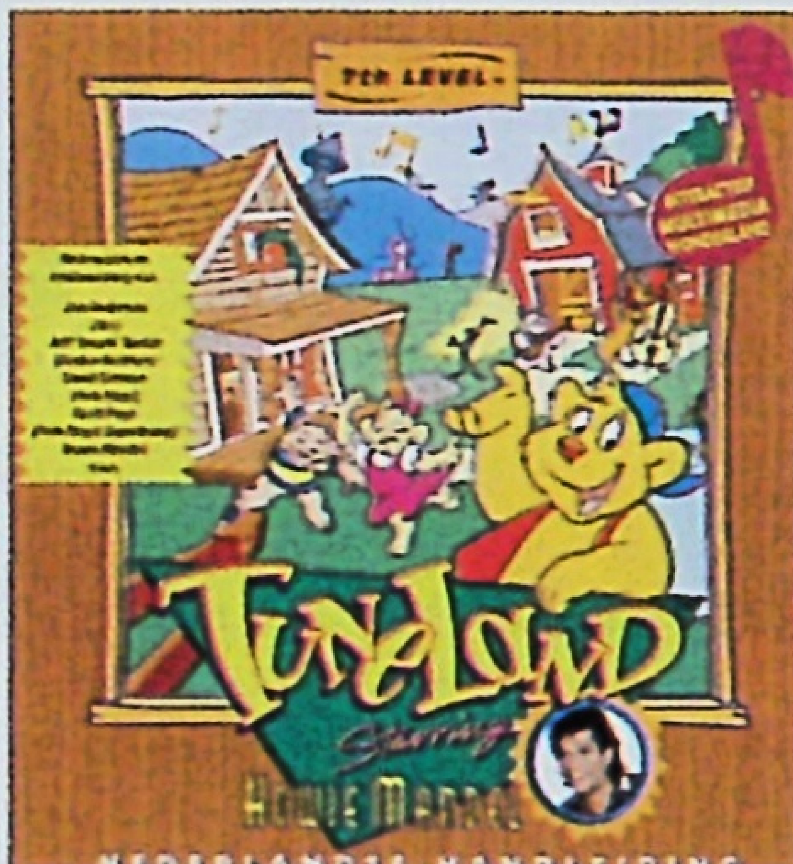
BEELD:	7
GELUID:	7
PRIJS:	5

Beschikbaar gesteld door Homesoft.

TUNELAND

Softwarehuis: 7th Level.
Min. 80386/25Mhz., min. 4Mb., DOS 3.3+, Windows 3.1+, SVGA, harddisk, CD-ROM drive, muis.
Windows compatible geluidskaart.
Richtprijs: FL. 59,95

TUNELAND is een CD-ROM met ca. 40 Amerikaanse kinderliedjes. De songs kunnen afgespeeld worden via een jukeboxprogramma of binnen een tekenfilm. De tekenfilm bestaat uit enkele vaste achtergrondplaatjes rond een boerderij met animaties van dieren op de voorgrond. Je kunt de hele film bekijken (en beluisteren) of onderdelen aanklikken om zo bepaalde scènes of liedjes te selecteren. Alle liedjes zijn puur Ameri-



kaans en bedoeld voor de allerkleinsten. Het geheel is ronduit schitterend door de vele leuke stemmetjes en de uitstekende vertolkingen van de (voornamelijk traditionele) songs. Dat laatste is niet zo verwonderlijk, want namen als Jon Anderson (Yes), David Gilmour (Pink Floyd), Scott Page (Pink Floyd,



Supertramp), Jeff 'Skunk" Baxter (Doobie Brothers) en andere grootheden staan borg voor topkwaliteit.

Dit is vakwerk, gemaakt voor de kleine Amerikaantjes vanaf 3 jaar. Maar liefst 20 muzikanten, 22 zangers en zangeressen, 6 sprekers voor de diverse stemmetjes, ruim 30 tekenaars en animators zijn in de weer geweest. Verder uiteraard studio's voor beeld en geluid, tekstschrijvers, technici, etc. etc. Dit zal dan ook wel de reden zijn dat zo'n puur Amerikaans artikel toch met een Nederlandse handleiding geleverd wordt, want hier in Nederland worden dergelijke produkten niet gemaakt; althans niet met deze kwaliteit en dergelijke vakmensen en zeker niet voor zo'n aardig prijsje.

Voor Nederlandse ouders die Engels een belangrijke taal vinden en hun kinderen er vroeg mee willen confronteren. Kostelijk materiaal voor deze kleintjes!

Alfredje.

BEELD:	9
GELUID:	10
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	9

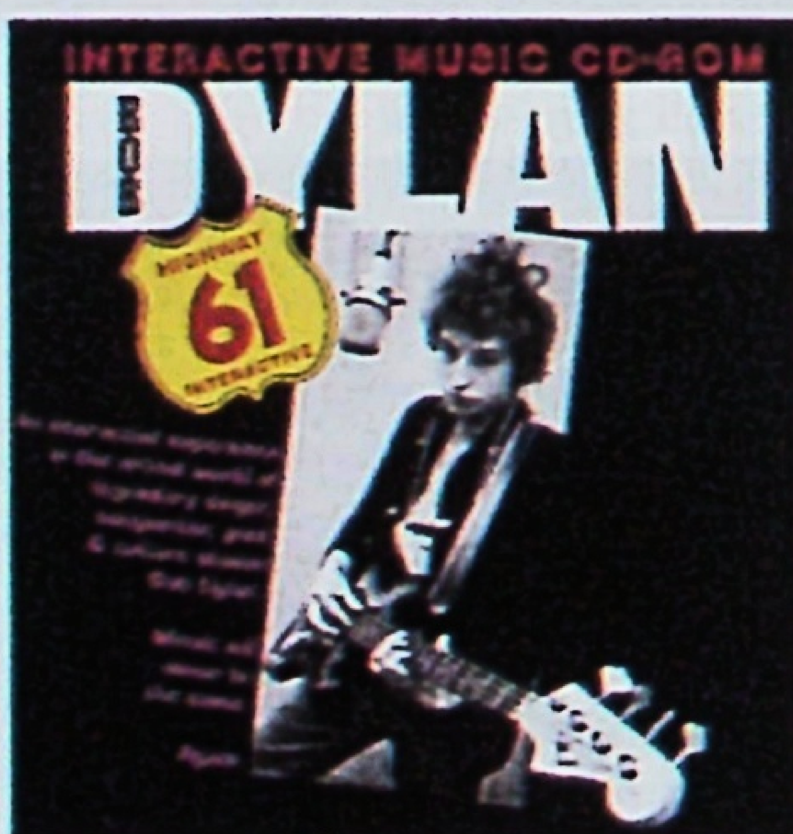
Beschikbaar gesteld door Homesoft.

MY FIRST SONY

BOB DYLAN
Highway 61 Interactive.

Softwarehuis: Graphix Zone Inc. en Sony Music Entertainment.
Windows versie: **Min. 80486SX/25Mhz., min. 4Mb., Windows 3.1+, SVGA, harddisk, muis, Sound Blaster.**
Macintosh: **Color Macintosh of PowerMac, System 7.01+, min. 8Mb., harddisk.**
Double speed CD-ROM drive.
Richtprijs: FL. 125,=

De Windows versie en de Macintosh versie staan op dezelfde CD-ROM.
Beide systemen moeten een resolutie van 640x480 pixels en



16-bit hi-color kunnen weergeven. Voor Windows is een 16-bit Soundblaster aanbevolen.

Na Prince kunnen we nu ook Dylan interactief benaderen. Deze CD-ROM heeft echter veel minder spelmogelijkheden dan de Prince schijf. Geen puzzels, weinig raadsels maar voornamelijk ruimtes waar je videoclips, muziek, achtergrondinformatie en andere zaken rond Bob Dylan kunt activeren door voorwerpen aan te klikken.

Eigenlijk hoort zo'n CD-ROM niet in ons blad thuis, maar daar dit my first Sony op de PC was heb ik 'm toch even onder de aandacht gebracht en wacht verder op spelsoftware van dit bedrijf (in Japan brengt Sony al enkele jaren spellen op de markt).

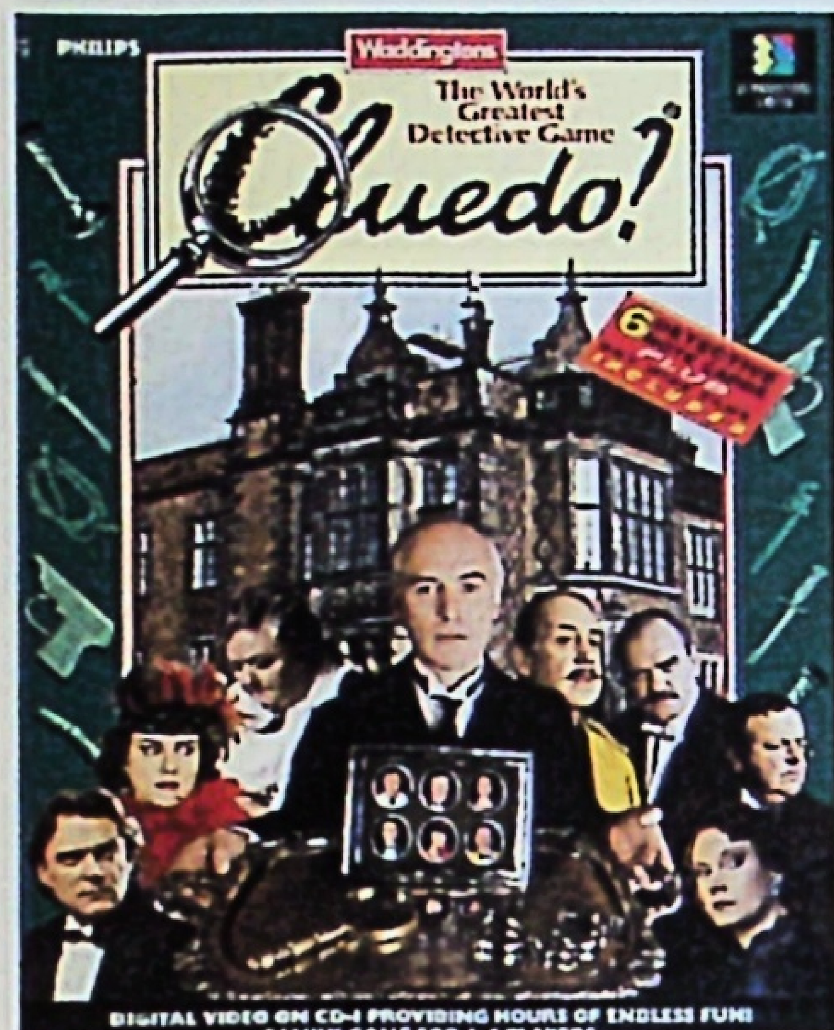
Deze CD-ROM is alleen interessant voor de liefhebbers van de 'eerste' Bob Dylan (van voor het motorongeluk) die hun idool willen zien en horen zonder zich te hoeven bezighouden met spelletjes en puzzels. De CD biedt 40 song clips, 4 videofilms, 10 complete songs, en 2 videomontages. Verder interviews met diverse artiesten, tekeningen, covers, songteksten en nog veel meer. 1 track (House of the Rising Sun, 'electric version') kan ook via een audio CD-speler beluisterd worden.

Op de CD staat voornamelijk oud materiaal uit de 60-er en 70-er jaren, zodat je niet al te hoge eisen aan de kwaliteit moet stellen. Beeld en geluid zijn matig tot redelijk, maar passen wel bij het sfeertje van de clubs en kleine opnamestudio's uit die tijd.

Beschikbaar gesteld door:
Sony Music Entertainment (Holland) B.V.

CLUEDO?

Softwarehuis: 3T Productions Limited.
CD-I + Digital Video Cartridge!.
Afstandsbediening.
Aantal spelers: 1-6.
Spraak en schermteksten: Engels.
Handleiding: Engels.
Richtprijs: FL. 119,=





Het pakket bevat, buiten de CD-I in het bekende plastic doosje, 6 pennen en 6 geplastificeerde kaarten. Deze kaarten kunnen gebruikt worden om aantekeningen te maken met deze bijgeleverde pennen ('dry wipe pens'). Na gebruik kunnen de kaarten uitgewist worden en zijn ze weer leeg voor een volgend spel. Zolang de pennen gevuld zijn, heb je dus geen kladblok nodig bij deze elektronische versie van het overbekende bordspel Cluedo?

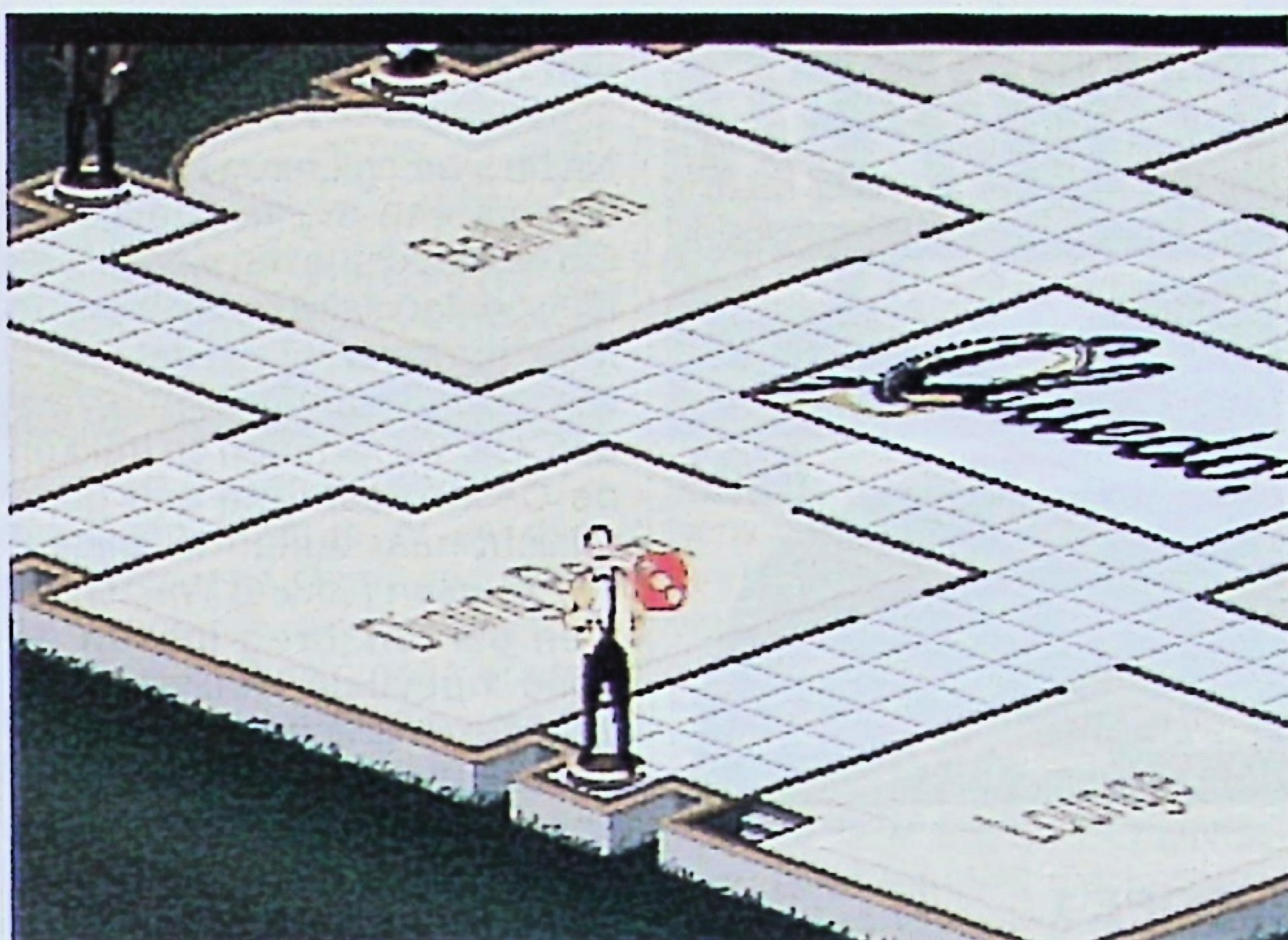
CLUEDO? is een detectivespel. Je wordt per spel geconfronteerd met een moord en moet deze oplossen door het vinden van clues, het ondervragen van alle aanwezigen, het checken van alibi's en het vinden van het moordwapen. De winnaar is diegene, die als eerste de moordenaar kan aanwijzen.
Het CD-I spel is gelijk aan het bordspel en de helft van het spel vindt dan ook plaats op het bord, dat nu echter weergegeven is op de TV en niet op tafel ligt. Op het scherm is tevens de dobbelsteen te vinden, dus deze kan niet zoekraken tussen de bierflesjes en de chips; of ín een bierflesje als je kleinbehuisd bent en kleine dobbelstenen moet gebruiken.

De spelers spelen om beurten. Eerst wordt de dobbelsteen aangeklikt en het aantal 'gegooide' ogen wordt op het bord omgezet in gekleurde vakken in alle richtingen, waarin de speler zich mag verplaatsen. Zodra een speler een ruimte binnengaat krijgen we pas echt te maken met het verschil tussen het bordspel en deze interactieve versie op CD-I. I.p.v. een hint via een kaartje krijg je -afhankelijk van de lokatie en het spel- in de ruimte een film of een foto. Met je cursor kun je nu personen aanklikken om ze te ondervragen of kun je voorwerpen aanklikken om clues te vinden. Per beurt kan dit maar éé keer, dus als je pech hebt hang je enkele rondes lang in zo'n kamer rond tot je voldoende materiaal hebt gevonden om verder te gaan naar een volgend vertrek. Met je aantekeningen ga je dan weer op weg naar de volgende lokatie en het spel is afgelopen als één van de spelers het (moord)mysterie heeft opgelost.
Hierna kun je rustig weer opnieuw beginnen, want elk spel wordt 'at random' opgebouwd en kan dus, net als het bordspel, vele malen gespeeld worden.

Buiten het feit dat de moordmysteries willekeurig door de CD-I worden opgebouwd kun je ook nog kiezen uit 3 verschillende achtergrondverhalen: "The Hooded Madonna", "Happy Ever After" en "Deadly Patent". Deze verhalen dienen voornamelijk voor het sfeertje; het spel verandert er niet door.

De beelden bij het spel zijn goed en de verschillende filmpjes maken het spel erg aantrekkelijk, al zul je na wat langer spelen de films al snel kennen. De ruimtes zijn vaak groter dan op het TV-scherm weergegeven kan worden. Door de cursor in de linker- of rechterhoek van het scherm te plaatsen kun je verder door de vertrekken kijken.
De personen in het spel zullen clues en alibi's inspreken; meestal d.m.v. een filmpje. De voorwerpen worden d.m.v. foto's of films in beeld gebracht. Tussen de scènes worden af en toe ook stukjes film vertoond om de sfeer te verhogen of om aan te geven dat ergens iets is gebeurd. Dit alles beeldvullend op normale videosnelheid, want het spel maakt gebruik van de MPEG-uitbreiding van de CD-I speler; zonder deze cartridge kan het spel dan ook niet gespeeld worden.

Je kunt het spel ook alleen spelen, maar dan vervalt het competitie-element, want het programma genereert geen computertegenstander. Alleen kun je dus achter elkaar doorspelen tot je een moord hebt opgelost.









Bij het spel horen we passende muziek en sfeervolle geluiden zoals gillen, gerammel, vallende voorwerpen, kraken van traptreden en verder alles wat bij een dergelijk verhaal hoort. Al met al prima verzorgd, maar wat braafjes, net als de beelden. Meer iets voor Marple's dan voor de Malone's onder de detectives.
Uiteraard spreken alle figuren, maar ook aanwijzingen binnen het spel, de spelregels op de CD-I en opmerkingen bij de bediening worden met gesproken teksten weergegeven. Lezen moet je bij clues als deze geschreven zijn zoals bij brieven, krantenberichten e.d. Kennis van de Engelse taal is hier vereist! Je moet Engels goed kunnen lezen en goed kunnen verstaan; anders kun je dit spel niet spelen.

Is dit laatste geen punt, dan kun je echt genieten van deze geheel nieuwe versie van het bordspel.

Alfred.

BEELD:	7
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	8
PRIJS:	8

Beschikbaar gesteld door MVSP.



EUROPE 1

Softwarehuis: BAO.
Werkt alleen met Microsoft Flight Simulator 5.0.
Min. 80386/33Mhz., min. 4Mb., DOS 3.2+, VGA, SVGA, harddisk.
Diskettes: 3.5".
Richtprijs: FL. 99,=

We vinden twee uitvouwbare vlieginformatiekaarten, twee diskettes en een documentatie van ongeveer 30 blz. in een doos met de kreet "EUROPE 1" (scenery voor de Microsoft Flightsimulator 5.0).

De scenery EUROPE 1 bestrijkt Oostenrijk, Zwitserland, Duitsland, een stukje van Frankrijk en natuurlijk ons kleine kikkerlandje, Nederland.
De installatie is simpel uit te voeren via een setup of direct na het installeren van MFS5 door de Add-on functie. De scenery neemt zo'n slordige 6 megabyte in beslag van je schijfruimte en is af te draaien onder VGA en SVGA (256 colors). Na de installatie bekijken we onze Europa uitbreiding en mogen we vaststellen, dat er voor Nederland 18 airports te vinden zijn. Als we al deze vliegvelden gaan bezoeken, kunnen we stellen dat we een behoorlijk kijkje kunnen nemen in het luchtruim van Nederland.
In totaal kunnen we ruim 100 luchthavens bezoeken, die ook weer ettelijke runways ter beschikking hebben. De meeste luchthavens vinden we in het Duitsland van vandaag. Ik schat dat je er zo'n 80 kunt aanvliegen. In Zwitserland en Oostenrijk vind je er 7.

GRAPHICS

Omdat ik het Noordelijke deel van Nederland wel aardig ken, besloot ik een vlucht te maken vanuit Ljouwert te Friesland via Franeker en Harlingen over de Afsluitdijk naar Den Oever. Daarna een rondje vliegbasis de Kooi (even zwaaien naar Ronald) en dan rap via Amsterdam-Schiphol naar de redactie van de Software Gids in Lelystad.
Na de start op Leeuwarden zoeken we een mooie hoogte uit. Op deze luchthaven vind je weinig spectaculaire gebouwen. Je mag trouwens blij zijn dat je toestemming krijgt om daar te landen. Ok, we klimmen en trekken de Cesna recht om een goed uitzicht naar buiten te krijgen. We koersen richting Westen en zien een snelweg tussen de goed ingevulde kleurrijke velden. Deze graphics onder ons doen het best wel goed. Niet een grote vlakke ruimte, maar een prettige afwisseling van groen, lichtgroen en bruin. In ieder geval heeft BAO de waarheid gesproken betreffende details.
De belangrijkste snelwegen vinden we inderdaad en ook de steden liggen er netjes omheen gebouwd. Nu zie je wel geen huisjes etc, maar vele straten zijn wel duidelijk te herkennen. We vliegen nog steeds en maken na Harlingen een draai teneinde de kustlijn en tevens de snelweg te volgen. En ja hoor, daar is ie dan: de Afsluitdijk. En weet je wat nou weer zo goed is? Je ziet niet alleen maar een grijze streep over het water lopen; nee, de Afsluitdijk ligt erbij zoals het hoort. Een strook groen is ook duidelijk zichtbaar. Netjes, vooral bij schemering.
Inmiddels krijg ik ook contact met Ronald, die in de Tower op de Kooy zit. We volgen de grijze weg en komen inderdaad aan de Marine vlieghaven voorbij. Let wel, dit klopt prima met de werkelijke situatie!
Op deze basis zien we een enkele barak, de tower en de runways. Wist je dat je ook een rondje Texel kunt vliegen? Ok, verder maar weer.
We gaan richting Schiphol. We hebben geen last van files, dus volgen we de aanbevolen richting. Dit moet je echt eens doen met de timer op 18:00 uur. Da's pas genieten geblazen. Verlichte snelwegen, flitsende vuurtorens. Maar als je niet ILS vliegt (instrumenten) en je bepaalt je richting alleen maar via de snelwegen, dan kun je -net als ikook kennis maken met Schiphol Airport. De landingsstroken zijn zo goed verlicht, dat deze al mijlenver opvallen. Je kunt je voorstellen dat een landing op deze manier wel wat spanning met zich meebrengt. Er zijn trouwens diverse runways te vinden op Schiphol en als je FS5 iets aanpast (verkeersdrukte) dan kun je zelfs nog proberen te starten met een groot transportvliegtuig. Goed, we verlaten Schiphol en koersen richting Hoorn, Enkhuizen om via het


vliegroutes met kippevel


avondvlucht Basel-München

IJsselmeer Lelystad te bezoeken. Aangezien de tijd verstrijkt en het steeds donkerder wordt, zien we ook hoe de situatie onder ons verandert. Op de snelwegen en andere belangrijke verbindingen staan volop lampen te branden. De weg van Schiphol over het plasje is snel gevonden. We naderen Lelystad en genieten van de rijkelijke blauwe en witte verlichtingsstroken. In ieder geval heb ik gezien dat we Airport Lelystad niet moeten onderschatten. Er is meer te zien dan een enkel optrekje.

Een rondvlucht overdag, boven Lelystad, heeft weer bewezen dat er werkpaarden en edele paarden zijn. Ik, als werkpaard, zie daar duidelijk de hoofdredacteur in z'n korte broek achter de barbecue rondhuppelen. En maar zuchten tegen ons van "o... wat heb ik het druk".
(Red.: en dat was nog met vorst in de sneeuw, moet je ons 's zomers tekeer zien gaan).

BUURLANDEN

We smeren hem maar eens naar Oostenrijk. Het schijnt dat daar nog volop sneeuw te vinden is. En inderdaad, vanaf diverse vliegvelden, gelegen in de wintergebieden, bestaat de mogelijkheid om al kort na het opstijgen de witte sneeuwtoppen aan te vliegen. Ook is het best wel spannend om een vlucht in bergdalen te maken. Links en rechts niks anders dan hoge bergen, terwijl jij op 2000ft een kronkelend bergbeekje volgt. Of je zo'n situatie ook met de Learjet aankunt, moet je zelf maar eens uitzoeken. In ieder geval mogen we vermelden, dat waar je ook maar starten wilt met de scenery, het wat betreft graphics best wel snor zit. De detaillering is goed en de situaties zijn uitstekend nagebootst. De aansluiting met snelwegen of andere belangrijke verbindingen klopt prima.

KONKLUSIE

Alles kan altijd beter, maar toch vind ik dat je met deze scenery een heel aardig pakketje in huis haalt. De documentatie is bondig, maar geeft wel alle belangrijke informatie. Tevens vinden we nog enkele layouts van luchthavens.
De prijs van FL. 99,= voor dit pakket is m.i. wat aan de hoge kant. Gooi er een paar tientjes af en we hebben een geslaagd stuk werk voor een redelijk bedrag. Veel MSF scenery's vind je vandaag de dag al voor ongeveer vier tientjes. Ben je een echte piloot, die ook wil genieten van mooie vergezichten, dan mag ik EUROPE1 van harte aanbevelen. Ik geniet er in ieder geval nog steeds van en hoop spoedig andere software van deze firma te mogen bekijken.

"Guten Flug und auf wiener schnitzel".

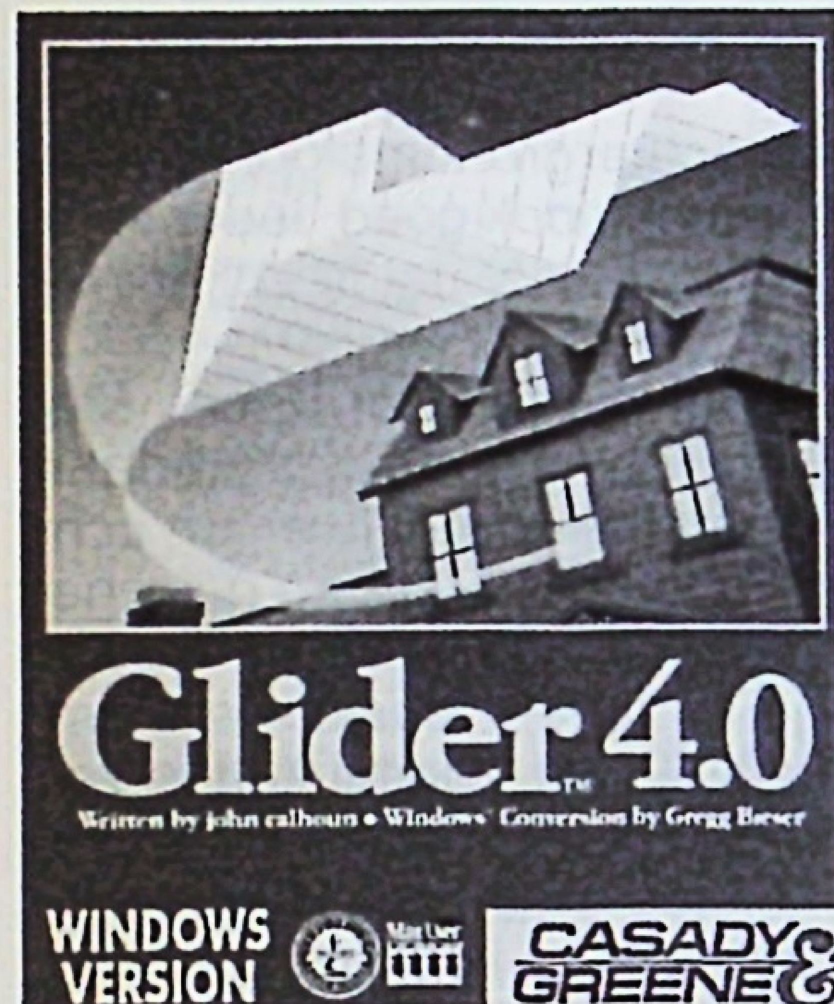
Henk Riemersma.

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

GLIDER 4.0

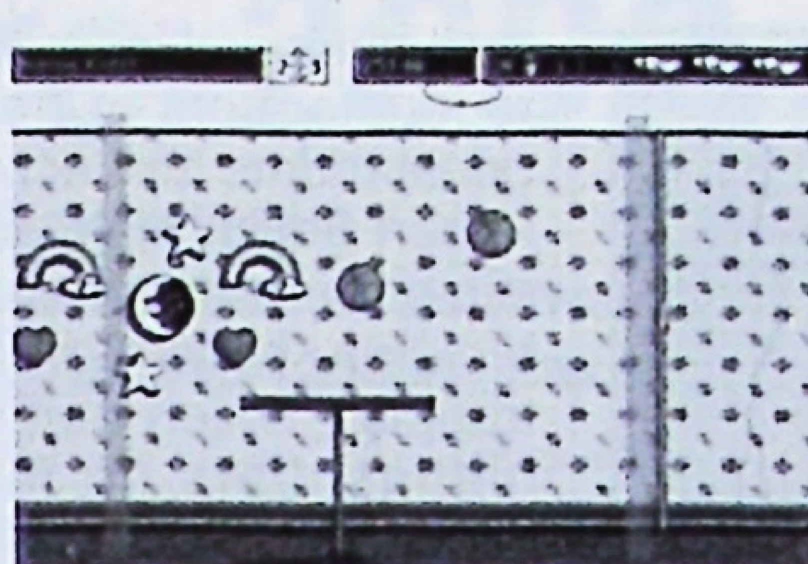
Softwarehuis: Casady & Greene.
Min. 80386SX/25Mhz., min. 4Mb., Windows 3.1+, SVGA, harddisk, muis.
Aantal spelers: 1.
Sound Blaster en compatibles.
Richtprijs: FL. 119,=

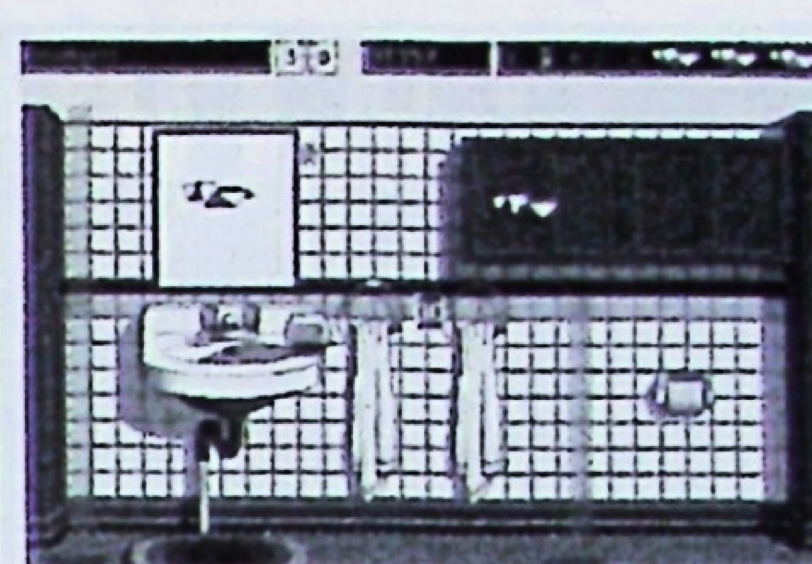
Aanbevolen: 486SX/25Mhz.
Ook leverbaar voor Macintosh.



Na het vliegwerk met de MFS 5.0 is nu de beurt aan een papiergevouwen object. 1 doos, 1 floppy en 1 dun boekje vergezellen het spel Gliders 4.0, dat draait onder Windows op de PC. Dit uit papier bestaande tuigje moeten wij besturen door diverse kamers van verschillende huizen. Met behulp van de luchtschachten of ventilatorgrillen, waardoor lucht stroomt, bestaat de mogelijkheid om je glider omhoog te sturen en zo in een kamer een object te omzeilen of juist bewust te raken.

De kamertjes of afdelingen die we zoal kunnen passeren zijn grafisch wel aardig. We vliegen door een woonkamer, toilet, slaapkamer of andere ruimte. De besturing kan met joystick, muis en toetsenbord. In de kamers komt je glider in aanraking met obstakels zoals springende ballen, kasten, lampen, brandende kandelaars, springende goudvissen, etc., etc. Je kunt het je nog moeilijker maken door de warmtebronsignalen uit te zetten. Nu zie je dus niet waar een luchtstroom zich bevindt. Volgens mij is het dan helemaal onmogelijk om te glideren. Het is wel uitkijken geblazen, want je stoot je glidertje zo vaak, dat je kreukels kan oplopen door de stress. Soms word je er kreukjorum van. Ik ben nog nooit zo vaak met iets opnieuw begonnen als deze glider. Verschrikkelijk, om wanhopig van te worden. Hier krijg je geen





kick van, maar eerder moordneigingen. Maar ja, er zijn spelers onder ons die dit een waarlijk genoegen vinden. In ieder geval neem ik m'n petje af voor deze doordouwers, die ruim 60 kamers moeten doorglijden.

We vinden op de schijf 8 huizen, waaronder: Mad House (verschrikkelijk moeilijk), Combo House, House of Doom, House Full of Stuff. Elk huisje heeft zo wel zijn addertje. Bij de één is het een verborgen ruimte, bij de ander zijn het de bewegende obstakels.
Ook kun je zelf een house editten. Dit schijnt een leuke bezigheid te zijn en ik heb begrepen dat je in 2 tot 3 uur werk al behoorlijk wat kunt neerzetten.

Oorspronkelijk is dit spel afkomstig van de Macintosh computers en nu is dus eindelijk(?) de PC versie uitgekomen. Ik weet niet in welk land men nu van de stoelen opspringt, maar volgens mij kunnen er dit in Nederland niet veel zijn. Of zit ik er zo ver naast?

Laten we eens kijken naar het prijskaartje. Wat dacht je van FL. 119,= harde guldens, zowel voor de Mac als de PC uitvoering. Is er iemand die juichend opspringt? Niemand dus. Mensen, wat een geld voor dit flutspel. Dit mag toch echt niet gevraagd worden. Nee luitjes, hier trappen wij niet in. In ieder geval is iedereen natuurlijk vrij om zelf te beslissen wat hij/zij koopt, maar voor 119.= is echt veel beter spul te krijgen.

Henk Riemersma.

BEELD:	6
GELUID:	5
SPELKWALITEIT:	3
DOCUMENTATIE:	7
PRIJS:	3

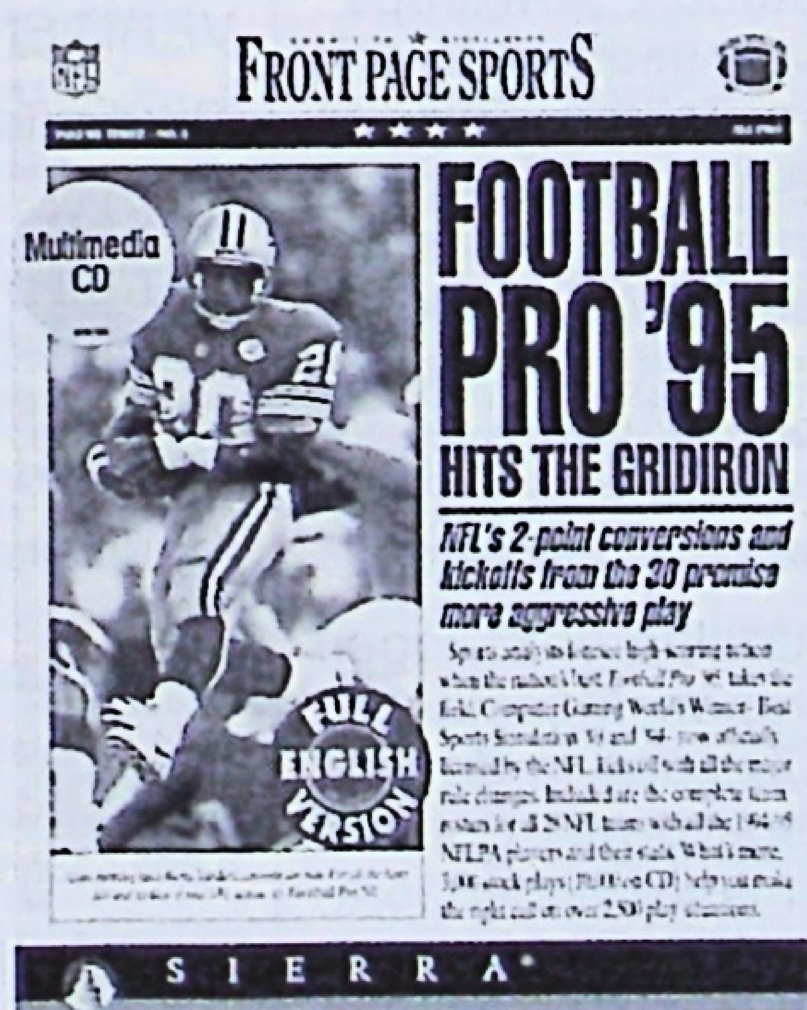
Beschikbaar gesteld door Computercollectief.

FOOTBALL PRO '95

Softwarehuis: Sierra.
Min. 80386/33Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk, CD-ROM drive.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1-2.
Sound Blaster, Roland LAPC-1/MT-32, General MIDI.
Richtprijs: FL. 99,=

Het programma heeft EMS-geheugen nodig en 14Mb. ruimte op de harddisk. Op de Roland geluidskaart hoor je geen geluidseffekten. 2 spelers kunnen gebruik maken van 2 joysticks.
Aanbevolen: 80486 processor.

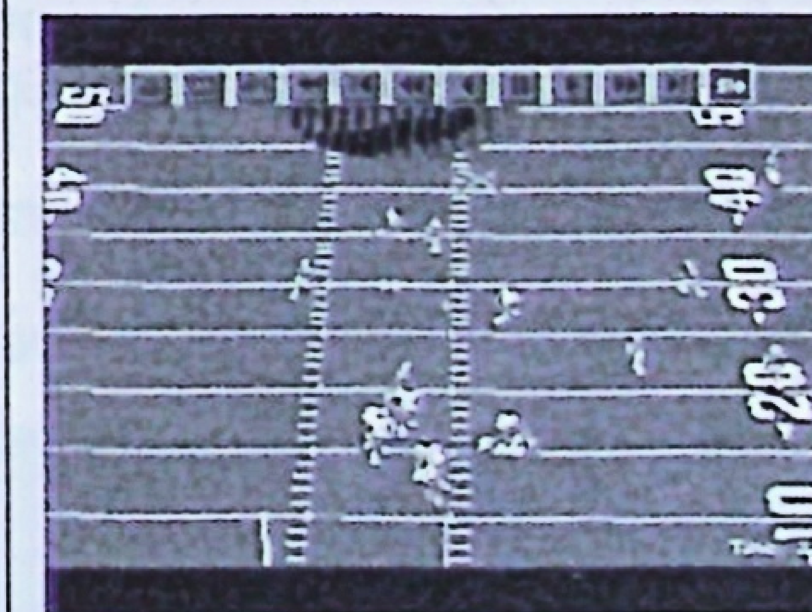
Voor alle duidelijkheid: het gaat hier over het Amerikaanse football, dit is dus geen voetbalspel. In de ruim 180 pagina's dikke handleiding vind je alle onderdelen van de software uitvoerig beschreven, maar spelregels hoef je hier niet te zoeken. De Amerikanen gaan ervan uit dat iedereen dit spel kent. In de handleiding zien we dat er verschillende onderdelen zijn. We kunnen niet alleen op het veld spelen en de mannetjes besturen, maar ook een team managen, competities en ploegen samenstellen. En wie alles zelf wil uitpuzzelen en opzetten kan met de editor teams, namen, shirts e.d. zelf ontwerpen.
Eenmaal geïnstalleerd blijkt dat Sierra aan de spellen uit de



Front Page serie heel wat meer aandacht besteedt dan aan de 'gewone' spellen. Zoals gebruikelijk bij deze serie weinig of geen errors, vastlopers en andere problemen. Er zijn dus programmeurs bij Sierra die het wel kunnen.

FOOTBALL PRO '95 op CD is een topklasse spel geworden. Op de CD kunnen we putten uit zo'n 10000 spelmogelijkheden. Als je eenvoudig een potje wilt spelen kun je 2 willekeurige ploegen kiezen en tegen elkaar laten uitkomen. Allemaal heel eenvoudig te regelen via een menu. Vervolgens kun je kiezen of je alleen manager bent, alleen het spel wilt spelen of beiden onder je beheer wilt nemen. Je kunt spelen met de echte teams en het gehele seizoen afwerken of alles helemaal zelf opbouwen zonder je iets van Amerikaanse NFL teams en competitie aan te trekken. Ook kun je teams 'at-random' tegen elkaar uit laten komen. De boekhouders onder ons kunnen zich bezighouden met aan- en verkopen van spelers, reclameinkomsten, schema's samenstellen en alle andere zaken die zich voornamelijk op kantoor afspelen. De trainers kunnen zich bezighouden in de gymzaal en met de opstelling. Alles wordt bijgehouden in diverse tabellen. Spelmomenten op het veld kun je registreren met een camera om later nogmaals te bekijken en zelfs monteren van de 'videoband' is mogelijk.
Je kunt de spelregels dan wel niet leren, het programma zorgt wel voor een tutorial waarmee je alle spelonderdelen kunt uitproberen voordat je serieus aan de slag gaat.

Beeld en geluid zijn goed (inklusief joelend publiek en gesproken teksten bij de scheidsrechter), het spel is uitstekend, maar de software is veel meer een simulator dan een spelletje en strategie komt er ook nog aan te pas.
De liefhebber van het Amerikaanse football kan z'n hart ophalen aan de vele spelmogelijkheden, maar de balletjestrapper die voornamelijk arcade ele-



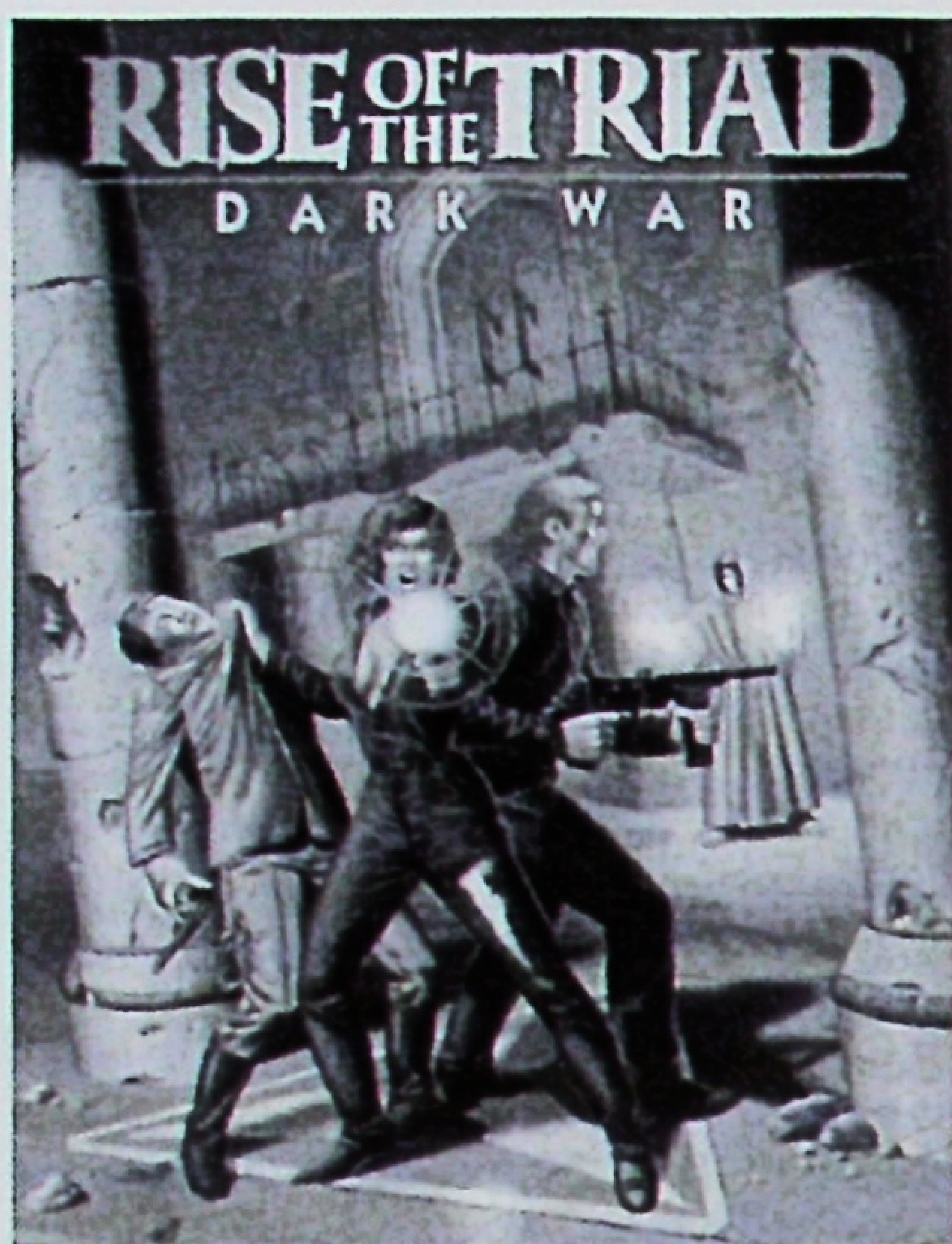


menten zoekt kan beter naar iets anders uitkijken.
Als je -buiten de spelregels- ook nog bekend bent met de spelers en de ploegen, dan mag je dit spel echt niet overslaan, want met deze informatie kun je erg leuke dingen doen en moet het lukken om de Super Bowl te winnen.

Alfred.

BEELD:	8
GELUID:	7
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door Computercollectief.



RISE OF THE TRIAD: DARK WAR

Softwarehuis: Apogee.
Min. 80386DX/40Mhz., min. 4Mb., DOS 5.0+, VGA, harddisk.
Keyboard/joystick/muis.
Aantal spelers: 1-2.
Diskettes: 3.5"HD.
Roland Sound Canvas, AdLib, Sound Blaster, Gravis Ultrasound, Ensoniq SoundScape, Logitech Soundman 16, General MIDI.
Prijzen: Diskversie FL. 73,95
Powerpack FL. 25,95 CD-ROM FL. 84,95

2 spelers kunnen gebruik maken van een (nul)modem of een netwerk. Het programma ondersteunt ook de Cyberman, Space Player en Gravis gamepad.
Het 'Powerpack' bevat o.a. 10 extra levels en een 'random generator'. Op de CD- ROM wordt deze uitbreiding meegeleverd.



Jij maakt deel uit van een gevechtsgroep genaamd HUNT. Jullie zijn bezig met een missie op San Nicolas Island. Terwijl jij met je team aktief bent ontdekt Ni een man, die wanhopig vanuit een klooster op jullie af komt rennen. Het blijkt een ontsnapte gevangene te zijn, die jullie vertelt dat er in het klooster bommen worden gefabriceerd en dat er al velen zijn verspreid. De leider van dat gebeuren is El Oscuro, een magiër. Wendt (een teamlid) heeft enkele minuten geleden op de radio gehoord dat er al bommen zijn ontploft, dus jullie weten nu waar dat vandaan komt.
Dan klinkt er vlakbij een luide explosie en duiken er troepen vanuit het niets op, die op jullie af komen. Er is geen terugweg meer mogelijk en de HUNT vlucht het klooster in. Het spel begint.

RISE OF THE TRIAD bevat 4 episodes. En uiteraard heeft iedere episode zijn eigen 'eindbaas', zoals bij vrijwel elk 3D-schietspel het geval is. In totaal lopen er veertien tegenstanders in het spel rond. Deze tegenstanders zijn echter niet de enigen die je een gratis reisje aan kunnen bieden. Zo zijn er bijvoorbeeld ook grote rollende rotsblokken, bewegende muren, bewegende trappen, kuilen met of zonder lava, vlammenspuiters en machinegeweren die schieten zo gauw je in de buurt komt en zo kan ik nog wel even doorgaan. Het leuke van deze dingen vind ik dat niet alleen jij, maar ook de tegenstanders er aan dood kunnen gaan. Dit kan handig zijn, want je kan de tegenstanders natuurlijk best naar een kamer met b.v. rollende rotsblokken lokken.

Als je het spel begint te spelen, bezit je een pistool. Echter niet voor lang, want al vrij snel weet je andere wapens in handen te krijgen. ROTT bevat 11 verschillende wapens. Met een pistool of een machinegeweer kun je zoveel schieten als je wilt, maar de rest van de wapens bezitten een beperkte munitie. Mijn favoriete wapen is de hitte-zoeker. Met dit wapen hoeft niet echt zuiver gericht te worden. De hitte-zoeker zoekt je tegenstander zelf wel op. Het spel bevat trouwens ook twee speciale wapens die door El Oscuro zelf ontworpen zijn. Een hiervan is een magische honkbalknuppel, waarmee je meer kan doen dan om je heen slaan. Deze bevat namelijk een geheime kracht, die ik maar niet zal verklappen. Verder kunnen er levens teruggewonnen worden. Natuurlijk kan dit met voedsel, maar er zijn ook een andere mogelijkheden, zoals drinken uit een genezingskom. Wat ook heel leuk bij dit spel gedaan is zijn de zogenaamde 'powerups'. Deze veranderen je gaven gedurende een bepaald aantal seconden. Zo heb je bijv. de Dog Mode, waarbij je gedurende dertig seconden in een hond verandert. Tijdens het spelen zie je nu ook geen wapen meer in beeld, maar een hondesnuit. Dit is handig, want als je een hond bent kunnen de tegenstanders je vrijwel niet raken. Jij hen wel door flink hard in hun benen te bijten!

De wapens, geneesmiddelen enz. liggen niet zomaar voor het oprapen. Meestal zullen ze gezocht moeten worden in de vele geheime ruimtes die dit spel bevat. Soms is het verplicht om zo'n ruimte te vinden, omdat zich er een benodigde sleutel bevindt. De geheime ruimtes zijn op drie manieren te vinden, namelijk door het duwen tegen muren, het lopen over een 'touch plate' of met het omhalen van een schakelaar. Voor sommige schakelaars zul je omhoog moeten zien te komen, omdat deze zich op een hoge paal bevinden. Dit is mogelijk m.b.v. van een brug of trampoline.

BEELD, GELUID EN POWERPACK.

De beelden zien er goed uit en bevatten vele leuke details. Als voorbeeld neem ik het traliehek met glas tussen twee verschillende kamers. Het is mogelijk om hierdoor de tegenstanders in de andere ruimte te vernietigen door eerst het glas te breken. Ook is het zo dat er een beschadiging op de muur waar te nemen valt als hierop geschoten is. Zeer smakelijk zijn de details bij de tegenstanders. Bij treffers zie je afgerukte armen en losse ogen over het beeld vliegen. Heel origineel is het effect van een tegenstander in een hinderlaag opwachten. Wordt de tegenstander zo overbluft, dan



stort hij op z'n knietjes en roept, met z'n armen omhoog, "don't shoot, please don't shoot!"
Verder zijn de achtergrondmelodieën, de effekten en de spraak ook goed. Ieder level heeft zijn eigen muziekje, dat je zeker niet snel uit zult zetten.
Dan nog iets over het 'Power Pack'. Met het Power Pack kan aardig wat gedaan worden, zoals het maken van je eigen achtergrondmuziekje en het luisteren naar geluidseffekten. Het leukste van het Power Pack is, dat je er zoveel levels mee kunt maken als je zelf wenst. Hierbij kun je zelf beslissen over een aantal dingen, zoals het aantal tegenstanders. Voor het luisteren naar de geluidseffekten is overigens Windows vereist.

KONKLUSIE

Jullie zullen het wel begrepen hebben. RISE OF THE TRIAD is een zeer goede DOOM variant, waarbij ik wel moet opmerken dat de geregistreerde versie aanmerkelijk beter is dan de shareware versie.
Dat Apogee al vier jaar gelden met dit spel begonnen is, valt duidelijk te merken.
VERDIENDE NEGENS!!

Rik Luiten.

BEELD:	9
GELUID:	9
SPELKWALITEIT:	9
DOCUMENTATIE:	9
PRIJS:	9

Beschikbaar gesteld door HaSa Software Applications.

Voor dit spel is een hele reeks cheat-codes voorhanden. Om de codes te activeren moet je eerst naar de cheat-mode gaan d.m.v. de volgende code:

DIPSTICK

Met deze code kun je de cheat-mode ook weer uitzetten. Bovenin het scherm verschijnt de tekst dat de cheat is geactiveerd. De volgende codes kunnen nu tijdens het spel ingetoetst worden (zonder RETURN). Sommige codes zijn puur voor de lol.

86ME: Say goodnight.
BADTRIP: Shroons mode, power down.
BOING: Elasto mode.
BONES: Flamewall.
BOOZE: Drunk missile.
BURNME: Asbestos armor.
CHOJIN: Woundless.
DIMON: Light diminishing on.
DIMOFF: Light diminishing off.
FIREBOMB: Firebomb.
FLYBOY: Mercury mode.
GOARCH: Level skip.
GOGATES: Naar DOS.
GOOBERS: Episode reset.
GOTA386: Details off.
GOTA486: Details on.
GOTO: Levelselection.
HOTTIMES: Heatseeker.
HUNTPACK: Split missile.
LUNGDUNG: Gas mask.
PANIC: Cheat-reset.
PLUGEM: Machinegun.
REEN: Level reset.
RIDE: Missile camera.
SEEYA: Magic hand.
SHOOTME: Bulletproof armor.
SIXTOYS: Bulletproof armor + keys.
SPEED: Autorun.
TOOSAD: God-mode.
VANILLA: Bazooka.
WHACK: Ouch!!
WHERE: Hud on.
LONDON: Fog on.
NODNOL: Fog off.
RECORD: Record demo.
PLAY: Play demo.
STOP: Stop demo.

Software 2000

CD-ROM titels prijslijst

Specialist op het gebied van MS-DOS spelsoftware.

Bestellingen: ma-vrij 09.00-17.00 uur. Tel. 015-125838 / Fax 015-138635

ARCADE	hfl.
10 Great Games	79
Aces of the Deep	99
Allen Olympics	79
All New World of Lemmings	119
Al-Qadim	79
Armored Fist	99
Award Winners Platinum	99
Best of Epic & Apogee	39
CyberRace	59
Cyclemania	109
Dark Forces NL	79
Dark Forces	119
Deathstar	39
Descent	99
Desert Strike	89
Doom Explosion	59
Doom Explosion II	45
Doom II: Hell on Earth	129
Doom Mega CD	25
Doom Mega CD II	25
Doom Toolkit	39
EarthSiege	99
Eight Ball Deluxe	109
Epic Megagames	39
F1	89
FIFA International Soccer	89
Football Pro '95	89
Guy Spy	69
Heretic	35
the Horde	89
Humans	119
International Tennis Open	119
Iron Assault	89
Jazz Jackrabbit	49
Jungle Strike	79
Jurassic Park	89
Kick Off 3	79
Kick Off 3 European Challenge	79
Klik & Play	129
Lemmings 2	79
Links Golf	149
Links 386 Golf	79
Lode Runner	89
Mad Dog McCree	89
Mad Dog II: The Lost Gold	69
Manchester United Pr. League Ch.	99
Megarace	45
Microsoft Golf 1.0	59
MS Golf Course Pinehurst	49
Microprose Sports Edition	109
Mortal Kombat II	99
MVP Software's Game Jamboree	35
Nascar Racing	109
NHL Hockey 95	109
Novastorm	129
On The Ball	99
PGA Tour Golf 486	139
Pinball Dreams Deluxe	99
Pinball Fantasies Deluxe	99
Pirates! Gold	45
Premier Manager 3	79
Privateer	79
Privateer & Strike Commander	129
Rally Network Q RAC	59
Rebel Assault OEM	59
Rebel Assault	109
Retribution	99
Rise of the Robots OEM	69
Rise of the Robots, Director's Cut	149
Rise of the Triad	109
Sabre Team	79
Seawolf SSN-21	129
Sensible Soccer	49
Space Hulk	129
Star Crusader	109
Stellar 7	39
SubWar 2050	99
Summer & Winter Challenge	59
Super Arcade Games	49
SuperSki Pro	59
Syndicate	129
Tactical Manager	79
Tank Commander	89
Ultimate Football - NFL Coaches	119
Who Shot Johnny Rock	129
Wing Commander I & II Twin Pack	99
Wing Commander III	139
Wing Commander Armada	109
Winter Olympics - Lillehammer '94	129
Worldpack	69
World Circuit	49
World Cup Golf	129
World Cup USA94	89
Zool 2	79
Delta V	69
Elite II: Frontier	119
F-15 Strike Eagle II	49
Falcon 3.0	49
Falcon Gold	99
Fleet Defender Gold	109
Flight Light	69
Gunship 2000	49
Interactive Sailing	139
Mantis XF5700	79
Sail Simulator 2.1	149
Secret Weapons of the Luftwaffe	59
Strike Commander	119
T.F.X.	79
Tornado & Desert Storm	99
Tornado & Falcon 3.0	99
U.S. Navy Fighters	149
Wings of Glory	119
X-Wing Collector's Edition	139

DENKSPORT	hfl.
Battle Chess Collection	89
Bobby Fischer Teaches Chess	119
Bridge Champion with Omar Sharif	119
ChessMaster 4000 Turbo OEM	49
ChessMaster 4000 Turbo	89
Complete Chess System	119
Klotski	49
Star Wars Chess	59
Virtual Vegas	69
Whizz Quiz	109

VLIEGEN / VAREN	hfl.
1942 The Pacific Air War GOLD	119
Aces of the Pacific	79
Air Havoc Controller	99
Comanche	99
Dawn Patrol	99

FLIGHTSIMULATORS	hfl.
Europe 1 Scenery for MS FlSim5	89
USA East & West with ATP	240
World of Flight Simulators	69

ADVENTURES	hfl.
7th Guest & Dune	119
7th Guest	49
Alone in the Dark 3	139
Astronomica	149
Beneath a Steel Sky	119
Betrayal at Krondor	59
Big Red Adventure	70
Bloodnet	99
Blue Force	109
Bureau 13	89
Commander Blood	59
Conspiracy	129
Creature Shock	139
Critical Path	59
Cyberia	89
Cyberwar	119
Daemonsgate	99
Dagger of Amon Ra	79
Dark Seed	49
Dark Sun	69
Day of the Tentacle	79
Deathgate	99
Discworld	119
Dracula Unleashed OEM	79
Dracula Unleashed	109
Dragon's Lair	149
Dragon Lore	109
Dragonsphere	99
Dreamweb	99
Dune	99
Dungeon Hack	99
Ecstatica	129
Eye of the Beholder	49
Eye of the Beholder III	99
Fantasy Fest!	109
Freddy Pharkas	99
Gabriel Knight	49
Ghosts	119
Goblins 3	59
Guilty	119
Hell	119
Hell Cab	79
Hugo's House of Horrors	35
Inca	49
Inca II: Wiracocha	59
Indiana Jones & Fate of Atlantis	99
Inferno	139
Iron Helix	59
Jones in the Fast Lane	39
Journeyman Project Turbo!	49
Jump Raven	149
King's Quest (1-6) Collection	99
King's Quest 5	59
King's Quest 6 OEM	59
King's Quest 6	119
King's Quest 7	79
King's Quest 7 NL	89
Knights of Xentar	129
Labyrinth of Time	109
Lands of Lore	119
Lawnmower Man	49
Legend of Kyrandia - Book One	59
Legend of Kyrandia - Book Two	119
Legend of Kyrandia - Book Three	99
Leisure Suit Larry (1-6) Collection	79
Leisure Suit Larry 6	79
Little Big Adventure	139
Loom	45
Lord of the Rings	119
Lords of the Realm	109
Lost Eden	99
Lost Files of Sherlock Holmes	139
Lost in Time	79
Lost Treasures of Infocom	119
LucasArts Double Pack	129
Lunicus	69
Maabus	119
Magic Carpet	149
Magic Death	69
Man Enough	79
Mask	69
Master of Magic	109
Menzoberranzan	119
Might & Magic: World of Xeen	139
MYST	99
Noctropolis	149
Nomad	69
Police Quest 4	59
Quantum Gate	69
Quest for Glory 4	99
Ravenloft	119
Return to Ringworld	109
Return to Zork	75
Ringworld	79
Sam & Max Hit the Road	109
Secret of Monkey Island	59
Shadows of Cairn	120
Shadowcaster	79
Shadowcaster Enhanced	129
Sherlock Holmes vol. II	139
Sherlock Holmes vol. III	119
Simon the Sorcerer	119
Space Quest (1-5) Collection	99
Space Quest 1	49
Space Quest 4	49
Star Trail	139
Star Trek: 25th Anniversary	139
Starlord	129
System Shock	139
Ultima VIII: Pagan OEM	79
Ultima VIII: Pagan	169
Ultima Underw. I/ Wing Comm. II	129
Ultima Underworld I & II	129
Ultima VI & Wing Commander I	129
Ultimate Domain	99
Under a Killing Moon	115
Vortex	149
Voyeur	99
Warcraft: Orcs and Humans	99
Whale's Voyage	89
Where in the World is C.SanDiego'	119
Who Killed Sam Rupert	49
Wrath of the Gods	79

SIMULATIES	hfl.
5th Fleet	119
Aegis Guardian of the Fleet	89
Battle Isle 2	129
Battle Isle 2 data: Titan's Legacy	69
Battle Isle 2200	109
Cannon Fodder & Ben. a Steel Sky	129
Colonization	99
Combat Classics 3	89
Dark Legions	99
Forever Growing Garden	69
Grandest Fleet	99
Great Naval Battles vol. II	119
Harpoon 1.5 Classic	89
Historyline 1914-1918	119
Jutland	139
Microcosm	149
Millenium Auction	139
Outpost	99
Panzer General	69
Sid Meier CD Edition	89
SimCity Cinematic	139
SimCity 2000 OEM	79
SimCity 2000 + Scenario	119
Stalingrad	119
Theme Park	109
Transport Tycoon	119
UFO - Enemy Unknown	79
USS Ticonderoga	119

HOBBY	hfl.
3D Home Architect	199
Complete House	69
Microsoft Bob	229
Print Shop Deluxe	279
Family Tree Maker Deluxe	229
Beer Homebrewing Guide	79
Colossal Cookbook	39
3D Landscape	179
Build & Race Backroad Racers	69
Build & Race Motor Stars	69
Gone Fishin'	129
Multimedia Dogs	89

BUNDELPAKKETTEN	hfl.
Black Box vol. 6	159
3 Ft. 6 Pak for children	69
5 Ft. 10 Pak vol. 1	79
5 Ft. 10 Pak vol. 2	79
Interactive Collection vol. 1	129
Megapak vol. 2	99
Microsoft Home 5 CD Bundle	219
Treasure Pack vol. 1	99
Ultimate Game Collection	89

NASLAG	hfl.
1994 Guinness Disc of Records	119
MS Bookshelf '94	159
MS Explorapedia: World of Nature	79
MS Isaac Asimov's Ultimate Robot	115
Oceans Below	49
Random House Unabr. Dictionary	189
The Way Things Work	149

MEDISCH	hfl.
3-D Body Adventure	99
A.D.A.M. The Inside Story	159
AnnaTommy	99
Bodyworks 3.0	159
Family Doctor 3rd Edition	59
Home Medical Advisor Pro	179
Magic Schoolbus - Human Body	115
Mayo Clinic Family Health Book	59
Ultimate Human Body	149

ASTRONOMIE	hfl.
Distant Suns 2.0	249
Interactive Space Encyclopedia	89
Magic Schoolbus - Solar System	115
Our Solar System	39
RedShift 1.2	159
Return to the Moon	69
Space & Astronomy	49
Voyage to the Stars	289

ENCYCLOPEDIEËN	hfl.
Compton's Encyclopedia 95 OEM	59
Compton's Encyclopedia 95	159
Encarta 1995	220
Encarta 1995 OEM	99
Grolier MPC Encyclopedia 6 OEM	49
1995 Grolier MPC Encycl. 7 OEM	79

GESCHIEDENIS	hfl.
20th Century Video Almanac OEM	59
20th Century Video Almanac	329
Bibles & Religion, New Edition	39
D-Day Normandy 44	159
Dead Sea Scrolls Revealed	129
Encycl. of the JFK Assassination	99
Ephemeral Films 1931-1960	79
Exploring Ancient Architecture	129
Haldeman Diaries (Watergate)	139
JFK Assassination - Investigation	139
MS Ancient Lands	115
MindQuest: Medieval France	139
Prehistoria OEM	59
Stowaway!	119
Tarraco - Journey to Roman Town	89

KUNST / CULTUUR	hfl.
Electronic Library of Western Art	89
Great Artists - National Gallery	119
Lost Boundaries	49
MS Art Gallery - National Gallery	115
MS Cinemania '94 OEM	79
MS Cinemania '95	115
Monty Python's C. Waste of Time	129
Monty Python's C. Waste OEM	79
MovieSelect	69
One Tribe	159
Star Trek: Technical Manual	129
Ultimate Frank Lloyd Wright	115

LITERATUUR	hfl.
Compl. Works: Holmes & Shakesp.	79
Greatest Books Coll. - 150 titles	99
Madness of Roland	109
Poetry in Motion	79
Sherlock Holmes on disc!	59

MUZIEK	
Beethoven's 5th Symphony	79
Bob Dylan: Highway 61 Interactive	119
Composer Quest OEM	89
A Hard Days Night	89
Heart - 20 Years of Rock & Roll	129
Jazz - a Multimedia History	189
Jump - David Bowie	99
MS Beethoven: Ninth Symphony	115
MS Composer's Collection	179
MS Mozart - Dissonant Quartet	115
MS Musical Instruments	115
MS Schubert - Trout Quintet	115
MS Strauss - Three Tone Poems	115
MS Stravinsky	115
Maxart - Multimedia Musicbook	49
MusicMagic Songbook	99
No World Order - Todd Rundgren	89
Pink Floyd in Concert MPEG	89
Tchaikovsky's 1812 Overture	99
Vid Grid - Puzzle Game	89
Viking Opera Guide	119
Woodstock's 25th Anniversary	79
World Beat	79

Xplora1 Peter Gabriel's Secr. World	119
Xplora1 - 4 Worlds Limited Edition	179

NATUUR	hfl.
3-D Dinosaur Adve	99
The Animals!	39
Deep Voyage MediaClips	59
Dinosaurs! MPC Encyclopedia	59
Interactive Field Guide to Birds	99
MS Dangerous Creatures	115
MS Dinosaurs	115
Undersea Adventure	99

SPORT	hfl.
Maniac Sports	99
MS Complete Baseball	115

WETENSCHAP	hfl.
AviAtor	119
Brief History of Time	129
ComputerWorks	99
Eyewitness Encyclop. of Science	149
Isaac Asimov Science Adventure II	99
Leonardo The Inventor	119
Murmurs of Earth - Voyager	169
Space Shuttle	49
UFO - Most Complete Guide	129
Warplanes	139
Wild Blue Yonder	119
Wings over Europe	109

WOORDENBOEKEN	hfl.
Dictionaries & Languages	29
My First Incredible Amazing Dict.	119

GEOGRAFIE	hfl.
Adventures	119
Antarctica	99
Europe Alive	99
From Alice to Ocean	149
Global Explorer	179
Multimedia Ireland	89
National Parks	139
PC Globe 5.0 Maps 'n' Facts	119
PC Globe 6.0 Maps 'n' Facts	129
World Atlas version 4	159
World Atlas version 5 OEM	39
World Vista	95

KINDER-DOE	hfl.
Crayola Amazing Art Adventure	89
Crayola Art Studio	89
Creative Writer	115
Magic Theatre	119
MS Fine Artist	115

KINDER-LEER	hfl.
Animal Safari (v a 3)	119
Arthur's Teacher Trouble	99
Arthur's Teacher Trouble OEM	59
EcoQuest: Search f. Cetus (v a.12	89
Even More! Incredible Machine	89
The Farm (3-8 jr)	119
Harry & The Haunted House	119
How Things Work in Busytown	119
Just Grandma and Me	119
Let's Play (3-14 jr)	89
Lion King - Anim. Storybook (3-9 jr)	99
Little Monster at School	129
Mario is Missing! Deluxe	59
Mavis Beacon Teaches Typing!	99
Mixed-up Mother Goose	89
Ruff's Bone (3-8 jr)	119
Tortoise and the Hare (3-8 jr)	119
Tuneland (v.a. 3 jr)	169
Tuneland - NL verpakking	60

Bel ons voor prijsinformatie omtrent diskette versies op 3 5".

BESTELFORMULIER

deze bon zenden aan Software 2000, Breestraat 28-a, 2611 RG Delft.

NAAM ....

ADRES ....

POSTCODE ....

WOONPLAATS ....

TELEFOON ....

BESTELLING:

1 3.5" / CDROM [..]

2 3.5" / CDROM [..]

3 3.5" / CDROM [..]

BETALINGSWIJZE (aankruisen)

1 O Per bijgesloten bank-, euro- of girocheque.

2 O Per vooruitbetaling op giro 6409914.

bestelling beneden 100 gld ? dan bijtellen 10 gld verzendkosten !!!

9504

D+S Software HET adres voor al Uw PC-software bijv.

OP=OP: Let op deze aanbiedingen zijn slechts beperkt leverbaar.

Comanche	59
Heirs to the Throne CD	**29**
International Championship	**39**
Interplay's 10 Year Anth. CD	59
Jurrasic Park	49
Kingmaker	**59**
MS-Dos 6.2 + Flightsim 5	179
MS Encharta '95 CD	169
Megafortress Compleet CD	**49**
Microcosm Limited Edition CD	89
Perfect General CD	**39**
Starlord	69
Stunt Island	79
Tornado+Desert Storm 3½ of CD	119
Triple Action I CD	**39**
Triple Action II CD	**39**
Triple Action III CD	**39**
Triple Action IV CD	**39**
Who Killed Sam Ruppert CD-OEM	39

DIVERSEN:

AD&D Triple Pack 3½ of CD	69
5 Ft 10 Pack Deel 1 10 CD's	79
5 Ft 10 Pack Deel 2 10 CD's	79
5 Ft 10 Pack Deel 3 10 CD's	**??**
7th Guest CD-OEM	49
10 Great Titus Games CD	79
1942: Pacific Air War	119
1942: Datadisk	**??**
1942: Pacific Air War Gold CD	**119**
Acces Classic Collection	69
Aces over Europe	119
Aces o/t Deep 3½" of CD	98
Aces o/t Deep Missions	**??**
Aces of the Pacific	108
Aces o/t Pacific + 1946 CD-OEM	**59**
Action CD	89
Aegis CD	149
Air Combat Classics(LucasArts)	119
Al Qadim 3½" of CD	98
Alien Legacy	98
Alone i/t Dark III CD	**139**
Ancient Art of War at Sea	49
Ambush at Sorinor	108
Apache Gunship CD	**???**
Armored Fist CD	98
Artic Baron CD	98
Ashes of Empire	59
Award Winners	89
Award Wargames 3½" of CD	119
Bad Blood	89
Battle Bugs	89
Battle Chess	39
Battle Chess II	79
Battle Isle II	108
Battle Isle II CD	89
Battle Isle II Scenario CD	69
Beneath a Steel Sky CD	108
Betrayal at Krondor	119
Betrayal at Krondor CD	89
Betrayal at Krondor CD-OEM	49
Bio Forge CD	**129**
Blackthorne 3½ of CD	98
Bloodnet CD	98
Breach III	**???**
Bridge Champ. with O. Sharif CD	98
C.H.A.O.S. Continium CD-OEM	39
C.I.T.Y. 2000 CD	129
Cannon Fodder	69
Cannon Fodder II	98
Carriers at War II	129
CAW Construction Kit	98
Carrier Strike	108
Chessmaster 3000 CD OEM	59
Chessmaster 4000 Turbo Windows	98
Colonization 3½" of CD	98
Comanche + datadisk 1	139
Combat Classics	98
Command & Conquer CD	**???**
Commander Blood CD	**98**
Companions of Xanth	108
Conquered Kingdoms	108
Conq. Kingd. datadisk	79
Conquest of Japan	98
Conspiracy CD	119
Creature Shock	129
Critical Path CD	129
Cyberia CD	98
CyberRace 3½" of CD	79
D-Generation	89
Daemonsgate CD	98
Dark Forces CD NL handleiding	**79**
Dark Forces CD UK	**119**
Dark Legions CD	98
Dark Legions CD-OEM	59
Dark Seed CD-OEM	59
Dark Sun 3½" of CD	108
Dark Sun II	108
Dark Sun II CD-OEM	59
Dawn Patrol	119
Day o/t Tentacle	98
Day o/t Tentacle CD	89
Day o/t Tentacle CD-OEM	69
Death Gate CD	108
Death Knights of Krynn	89
Delphine Classic Collection	89
Descent CD	**98**
Destination Mars CD	39
Disciples of Steel	108
Discworld CD	**119**
Dog Fight	79
Dog Fight CD	49
Doom 40 Levels	39
Doom Utility Disk CD	69
Doom II CD	129
Dracula Unleashed CD-OEM	69
Dragon Lore CD	98
Dragon Wars	98
Dreadnoughts	108
Dreamweb CD	98
Dungeon Hack	89
Dungeon Master II	**???**
Dynamix Bundle	129
East Front	108
Ecstatica CD	119
Empire deLuxe	108
Empire Soccer '94	98
Entombed CD	108
Escape from Hell	39
Excellent Games	119
Eye o/t Beholder CD	49
Eye o/t Beholder III	98
F-15 Strike Eagle II	59
F-19 Stealth Fighter	59
Falcon Gold CD	98
Fields of Glory	**49**
Flight Unlimited CD	**???**
Flightsim Toolkit CD	129
Freddy Pharkas	79
Front Lines CD	**119**
Frontier: First Encounters	**???**
Full Trottle CD	**???**
Gabriel Knight	108
Gabriel Knight CD-OEM	69
Game Pack III	108
Gateway II CD	108
Gemfire	98
Genghis Khan II	**???**
Gettysburg CD Windows	149
Gods of Thunder CD	49
Golden 7 CD	129
Gr. Naval Battles	39
Super Ships i/t Atlantic	49
Gr. Naval Battles II CD	108
Gr. Naval Battles III CD	**???**
The Greatest	108
Gunship 2000	98
Hammer o/t Gods CD	119
Hannibal	**79**
Hardball IV CD	108
Harpoon CD	49
Harpoon II	119
Battleset II	**??**
Heavy Metal	39
Heimdall II	108
Heimdall I+II CD	**69**
Heirs to the Throne	98
Heretic	**???**

tel. 01830-37466 fax 01830-33090 Postbus 504 4200AM Gorinchem

Bestelformulier

Naam : ....

Adres : ....

Postcode en Plaats: ....

Telefoon: ....

Wenst te bestellen:

.... 3,5"/5,25"/CD

.... 3,5"/5,25"/CD

Mijn computer-configuratie is: 80 / MHz ......mb RAM Intern geheugen

HD:......Mb FDD: 3,5"/HD 5,25"/HD CD VGA/SVGA

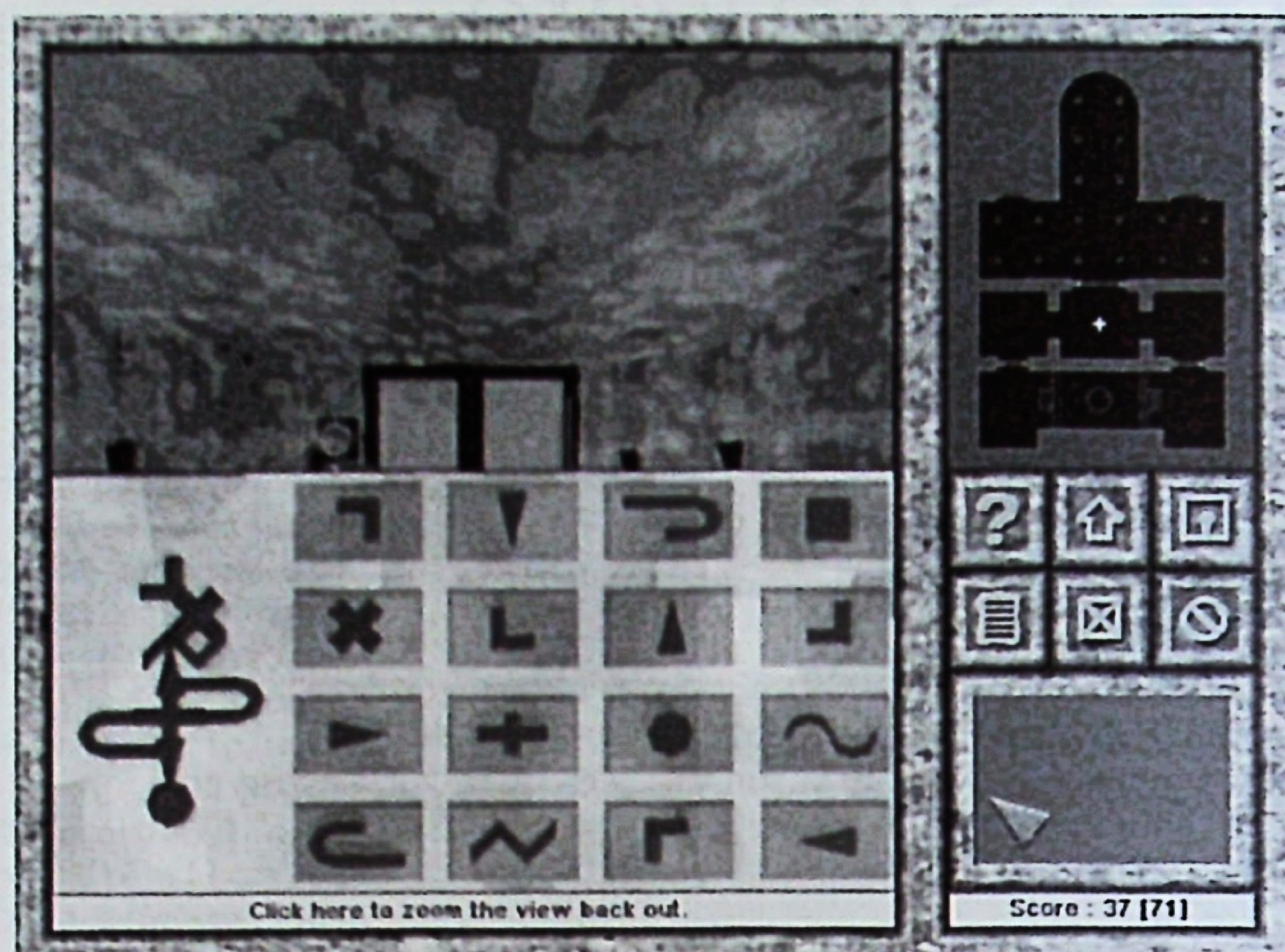
Stuur deze bon op naar: **D+S Software, Antwoordnr. 250, 4200VB Gorinchem**, een postzegel is niet nodig. Of fax hem naar: D+S Software 01830 - 33090. Uw bestelling wordt bij binnenkomst verwerkt en via de PTT (**24-uurs verzending**) en goed verpakt, bij U thuis afgeleverd. Bestellen via een overschrijving kan ook, wel volledig invullen. Giro 3453075 of ABN-AMRO 50.98.17.815.

Oplossing ENTOMBED

Om voor alle puzzels een pasklaar antwoord te geven is onmogelijk; je zult dus zelf ook nog wat moeten doen. Henry's dagboek en later het gevonden boek in de eindfase zijn niet altijd even duidelijk in uitleg.

Morningpuzzleroom: eerst de lichtpuzzel (verschuif beurtelings het tweede en derde symbool tot het licht aanspringt; geldt voor alle lichtpuzzels); pak de steen rechtsonder naast de deur; bij de poel druk je de schakelaars als volgt:
1 uit, 2 uit, 3 in, 4 uit; je kunt nu pas de morningpuzzle doen: door je vorige handeling is er een symbool linksonder verschenen, als je de steentjes hierlangs schuift veranderen ze in zonnetjes: je moet alle maantjes in zonnetjes veranderen en ze weer op de oude plaats zetten.
Daypuzzleroom: eerst de lichtpuzzel; de daypuzzel zelf mist een onderdeel, die doe je dus later; loop niet meteen direct door, dat kost je een van je drie levens; doe de vloerpuzzel (m.b.v. de symbolen teken je het patroon na).
Starlockpuzzleroom: eerst de lichtpuzzel; de starlockpuzzle kun je voorlopig nog niet doen; doe de vloerpuzzel en ga rechts.
Eveningpuzzleroom: eerst de lichtpuzzel; doe de eveningpuzzle: klik op bovenste balk om een deuntje te horen: klik dan eenmaal op de 'aanwijsstok' die verschenen is om te horen welk golfje bij welke toon hoort; speel op deze wijze de melodie na en ga tenslotte links.
Nightpuzzleroom: pak de stellarpointer uit de muur naast het grote maansymbool; doe de nightpuzzle: volg de aanwijzingen en let op de middelste straal; handel zodanig dat je uiteindelijk 5 sterren hebt stralen; pak nu de missing day piece; ga rechts over de poel (klik een willekeurige schakelaar).
Morningpuzzleroom: druk bij de poel alle 4 schakelaars in (als je dit vergeet kun je de missing day piece niet plaatsen).
Daypuzzle: stop de missing day piece op zijn plaats en klik op de zonnestralen volgens de aanwijzing = de 4 uitstekende zonnestralen bij de morningpuzzle.
Starlockpuzzel: deze kun je nu wel doen: d.m.v. de maantjes en de zonnetjes te laten roteren moeten de maantjes rechts en de zonnetjes links komen te staan (gewoon volhouden, dit is makkelijker dan je denkt).
Dubbele deur: gooi eerst de steen door de deur om de stralen zichtbaar te maken; wacht nu tot er geen straal in beeld is en loop vlug naar binnen.
Kapel: bekijk eerst even het altaar recht voor je; begin nu links met de Left great hall puzzle: door de clouds te verschuiven moeten de aarde en de zon verwisseld worden (simpel); doe de lightswitch puzzle (gewoon beurtelings tweede symbool en de golfjes aanklikken; geldt vanaf nu voor alle lightswitchpuzzles).

Stairchamber: activeer de bovenste energyphase (er zijn er 3) en open deur; begin hier dus met de linkerdeur (vergeet bij deze deuren de switches niet!); doe van links naar rechts de volgende code: 1-2-3-3, activeer de machine en pak de crystalchunk 1 (je kunt ook nog een crystalchunk 2 en 3 maken maar die zijn totaal overbodig); nu ga je terug, sluit de deur, activeer middelste phase, open deur en ga naar middelste deur: de code hier is 3-1-2-3, stop de crystalchunk 1 erin en activeer de machine; pak de crushed rock grade 1; nu ga je naar de rechterdeur op de inmiddels bekende wijze; de code hier is 2-3-1-3, stop de crushed rock grade 1 in de machine en activeren maar: pak de dull crystal.
Right great hall puzzle: druk de schakelaars eenmaal van links naar rechts zodat het licht zich een weg baant naar de overzijde; los even de lightswitch op en pak in de volgende ruimte de empty torch (hangt ergens links van de donkere tunnel).
Poel: je moet nu helemaal terug naar de poel, benaderen vanaf rechterzijde; voor je de poel oversteekt zie je dus 4 driehoekige schakelaars; je begint met schakelaar 1 in: druk deze in, steek over, stop de dull crystal in de socket, gebruik je stellarpointer (die je eerder gevonden had) op de juiste driehoekige plek tot deze oplicht; ga terug naar schakelaar 2 en gebruik je stellarpointer op een volgende driehoek rond de socket; in totaal zul je dit dus voor elke schakelaar moeten herhalen; heb je ze alle 4 gedaan dan



is de dull crystal opgeladen; pak de nu energised crystal en stop deze in de empty torch: let there be light: je snapt het al: ga nu naar de donkere tunnel met je brandende torch in de hand.
Doolhof: je krijgt nu te maken met een zichzelf tekenende doolhof (volhouden, je komt dan vanzelf bij het einde); onderweg vind je nog wat plattegrondkaartjes maar die heb je niet echt nodig. Bekijk even als je de doolhof uitkomt de plattegrond van dit gebied: er is een aantal inhammen links = L en een aantal inhammen rechts = R.
R-block of ice: van links naar rechts, van boven naar beneden zie je 6 toetsen: de code is 3-5-6; druk daarna op de harmonic sequence generate button en pak de bril; zet hem op (naast je handje).
R-glass case: met je bril op pak je het boek van de glasplaat; lees dit boek nu uitvoerig voor nieuwe aanwijzingen.
L-block of ice: de code is 4-2-1; pak de teleporterkey.
Grote altaar: leg je key op het altaar en klik dan overeenkomstig je aanwijzingen op de symbolen onderop (reactie-vermogentestje); is het gelukt dan pak je de key en word je geteleporteerd. Maak nu een energy crystal op de bekende wijze (zie voorafgaande tekst) en ga dan weer terug via dit altaar (dat scheelt je die lastige doolhof).

L-cryogenic nuclear furnace: stop de energy crystal erin.
R-stellar map grid: maak de puzzel: het blauwe puntje bij de blauwe pijl beginnen, d.m.v. schuiven zal de map geactiveerd worden als de puzzel klaar is (kijk nog even goed naar de groene lijnen!!).
R-timer circuit: verbindt de juiste punten (groene lijnen volgens de stellarmap) tot dit circuit ook geactiveerd is.
L-radioactive control rack: pak en activeer de gloves (naast je handje zetten) en stop daarna de 3 rods in de reactor (stop die staven niet in je menu!!!), één voor één; hierna plaats je de rods weer terug; de reactor werkt nu ook. Stap tenslotte in de sarcofaag.

Er zijn zoals je gemerkt hebt 4 molecular control panels met ieder 8 toetsen (nummering van links naar rechts, van boven naar beneden); je gaat nu de 4 kristallen scheppen.
L-control panel 1: code = 7-5-6-4-8-1-3-2 L-control panel 2: code = 5-8-2-7-4-1-6-3 R-control panel 1: code = 4-7-2-6-3-8-1 R-control panel 2: code = 2-6-1-3-4-5-8

Loop nu richting tempel en daar zullen de 4 kristallen verschijnen (nummering van links naar rechts).
Doe nu exact het volgende:
klik 1-3; naar voren; klik 3; ga terug; klik 1-2-4; naar voren; klik 2-4; naar voren; klik 3; ga terug; ga terug; klik 1; naar voren; klik 1-3; naar voren. Klik nu op de 4 kristallen tot je een zoemtoon hoort en je weggeflitst wordt.

The end...

Gezien de vreemde afloop van het verhaal blijf ik mij toch nog afvragen of dit echt het einde is. In ieder geval geniet je van een leuke einddemo met als slot de opmerking dat Entombed 2 zal verschijnen in augustus 1995.

Peter Postma.

KYRANDIA 3: oplossing

Je kan de voorwerpen op verschillende manieren in je bezit krijgen. Bijvoorbeeld: een monkey jumper, door use scissors of broken flask of toy soldier. Ook het samenvoegen van voorwerpen kan op verschillende manieren, Malcolm's score kun je opvoeren door personen met items aan te klikken, en met de jester's staff, als je deze gevonden hebt. Je zult zien: door de gekste dingen te doen gaat de score omhoog. Praten veel praten. Je kunt dus sommige delen van het spel op verschillende manieren spelen om naar een volgend deel van het spel te gaan.

ISLAND OF KYRANDIA

Castle dump: pickup o.a. bent nail, Brandon's shoe, empty flask, broken saw, broken flask, orange peel.
Castle gate: use bent nail op hek (leuk bedacht).
Bluff: ga west.
Crossroads: use broken flask op monkey jumper, ga noord.
Graveyard: use broken flask op monkey jumper, zet je meter op nice en plaats de twee monkey jumpers op het graf van Katherine, en voer een gesprek.
Crossroads: ga nu west.
Pegasus landing: praat met Zanthia.
Crossroads: ga zuid.
Dock: use broken flask op embleem tussen de palen, praat met dog. Ga naar bluff en kruip in de teleportmachine.
Town square: open met bent nail het grote hangslot en ga naar binnen.
Toy factory: klik op blueprintboek, en zie wat eruit komt, is dit geen bal, zet dan de twee zwarte hendels op de machine om, put Brandon's shoe in de machine en druk op groene knop bij de paal, pickup leather ball, ga noord door de deur.
Malcolm's appartment: klik op boek en blader het door, klik voeteneind onder het bed, en jester's staff, klik op derde la van kast, van bovenaf geteld, en nut on a string, klik op bed, even een tukje doen, ga terug naar Town square en laat het gat in de vloer nog even met rust.

Town square: use nail op deur (bij teleport machine) en een bent nail, use deze op nut on a string, en je hebt bent nail on a string, ga oost.
City limits: als hier de boy staat doe dan wat ik in het voorwoord geschreven heb, en doe dit waar je hem ook tegen mag komen, en gebruik ook je moodometer op verschillende standen, laat het firewood nog even liggen, trap op huisje in.
Dairy: pickup vijf sesame seeds (zonodig plaats je even wat items op de vloer om ruimte te krijgen in je menu), naar buiten richting zuid.
Town arena: use empty flask op kikker, use flask of water op sesame seeds, herhaal dit dan nog vier maal, dan pickup nail uit scheve plank van tribune, nu weer naar dairy.
Dairy: put de vijf small sprouts in de machine, use nail op melkvat, use empty flask op straal, pick up je items van de vloer, en nog twee sesame seeds, ga vanaf hier naar castle dump.
Castle dump: put sesame seed op richel bij squirrel (even de goede plek zoeken), dan use bent nail on a string op squirrel, pickup hypnotized squirrel en zet deze op je hoofd, nu op weg naar outskirts of town.
Outskirts of town: use bent nail on a string op de box.
Public baths: zet je meter op lying, en klik de warmtemeter bij de boom aan, zet deze pijl door nog twee maal op het rode of blauwe veld te klikken om, pickup uit het raam van de theepot jerkin, eenmaal weer buiten trek je dit aan, en praat wat met de mimespeler, dan naar dock.
Dock: loop noord het pad af naar de zee, use bent nail on a string op het water, pickup eel, doe dit nog een keer, use een eel op sesame seed, dan weer naar town square.
Town square: ga nu het huis in rechts naast de teleport machine.
Magician's lodge: praat ook hier wat, (zou je hier naar binnen gaan zonder verkleed te zijn dan word je als je bij bluff komt gevangen genomen en om daar uit te komen moet je tien borduurwerkjes knippen, leuk om een keer uit te proberen), als je in je menu nog geen firewood hebt, haal dit dan even in city limits, dan naar toy factory.
Toy factory: klik blueprintboek, zet de hendels zo, dat er uit het boek een toy soldier verschijnt, put firewood in de machine en druk op knop, pickup toy soldier, naar buiten en op zoek naar de boy, geef hem de toy soldier of de leather ball, weer naar toy factory en ga in het gat in de vloer.
Cellar: ga op het kleed staan en klik links boven de appel aan en deze licht dan groen op, doe hetzelfde met de appel rechts boven op het kleed.
Darm's hut: give fish cream sandwich aan Darm, use jester's staff drie maal op hem, praat daarna met draak, en door weer op de appels te klikken verlaat je deze kamer, weer in cellar, use fertilized seed op stenen in de muur, pickup empty flask en vul deze met water, use dit water op item in de muur.
Catacombs: open grote kruik en vul empty flask met portal potion, door muur terug, trap op naar buiten.
Town square: ga het huis in met de hoed op.
Fish cream parlour: use bent nail on a string op je eigen hoofddeksel, na paniek, put eel, flask of cream, sesame seed, in de machine, pickup fish cream sandwich, ga naar town hall.
Town hall: give sandwich aan beeld, daarna op weg naar town arena, (als je een eel in de hoed van de mimespeler stopt als hij van je weg loopt, gaat deze een douche nemen, dan kun je zijn kostuum pakken, mits je wel de squirrel op je hoofd hebt, en door de dog bij de boot dan een sandwich te geven kan je ook van dit eiland af komen), maar we waren gebleven bij Town arena: ga bij de voetafdrukken staan en drink portal potion, goede reis.

ISLAND OF CATS

Ancient ruins: ga west.
Dog fort: pickup machete, pak geen sesame seeds, maar verzamel zoveel mogelijk bones, neem regelmatig een modderbad tegen de vlooien, je kunt ook de vlooien van Malcolm's lijf afhalen.
Ga oost: kap hier alle planten die mogelijk zijn, en dood de slangen, in dit veld zie je dan een small hole rechts onder in beeld, verder op in het spel zal je het nut van dit gat inzien.
Ga noord, oost, oost, west, noord, praat in dit veld met Fluffy, maar zet je meter op lying, en hij geeft je een leather mouse. Ga oost.
The altar of cats: ga west.
Colossus ruins: ga oost. Colossus ruins: use leather mouse op de balls, zoek nu zelf de weg terug naar dog fort.
Dog fort: de grot waar de dog tegen aanleunt, kruip daar in.
Ancient ruins: door in dat veld de plant voor de hole weg te kappen is het hier licht geworden. Ga oost.
Hieroglyphic room: use leather mouse op achtergrond, use mouse op elk beeld en je ziet wat voor weer ze geven, op naar dog fort.
Dog fort: geef de dog bones net zolang totdat hij twee edelstenen opgegraven heeft, breng deze naar de colossus ruins, (je kunt ook gebruik maken van de kattenkar door je meter op nice te zetten, maar dat is je eigen keuze), en je komt dan langs the altar of cats, dan kun je door de edelstenen hier even op te plaatsen zien wat ze voorstellen. De volgorde van plaatsing van de stenen in de beelden is van links naar rechts: Diamond, Topaz, Amethyst, Emerald, Sapphire, Ruby. Dus wel een paar maal heen en weer lopen, en veel bones geven, bij de inleg van de laatste steen krijg je een crystal mouse, als je dan in het veld the altar of cats bent ga je, oost, noord, noord, noord.
North beach: use crystal mouse op piraat die op één been staat, na demo.

THE ENDS OF THE EARTH

Koop uit machine spullen, in deze volgorde: swim fins, cleats, en trek deze aan, dan hou je een shoehorn over, stel de machine in op umbrella en use de shoehorn op machine en de umbrella komt er uit, trek je cleats weer uit, en stop de laatste penny in de machine er naast, en een insurance policy, use umbrella op Malcolm, en spring bij item machine naar beneden, ga dan grot in, demo, spring daarna met umbrella zoveel mogelijk links van het pad naar beneden, ga weer grot in, demo, wissel de umbrella om voor swim fins, use dan bungee strap op oog zijkant rots, en koorddans naar de overzijde, wissel de swim fins om voor cleats en klim via de rots naar boven, dan in het volgende veld klim je weer via de rots naar boven, trek dan de cleats uit, en use de umbrella op hook, aan de overzijde aangekomen, trek je je swim fins weer aan, en zwem je via de waterval naar boven, weer een grot in en hou je zeer goed vast.

ISLAND OF FISH

The fish court: je krijgt hier een collar om je nek.
Fish world: pickup gold key, ga oost, telefoon gaat.
The fish court: zet je meter op lying, en speel het spel tic tac toe, maar laat haar winnen, en na afloop, praat met haar.
Fish world: weer oost.
The fish world dump: je meter op lying en praat met blinde vis, en hij geeft je twee gold coins, use gold key rechts onder in beeld, (als je hier met je pijlcursor op klikt zal Malcolm wat zeggen) nu zal de blinde vis uit zijn hol zwemmen?, en je kunt items uit zijn hol stelen, (klik ongeveer net iets boven de houten versperring van zijn hol) ga met items die je steelt net zolang door tot je een newspaper hebt, anderen items kun je aan hem verkopen, ga west.
Fish world: ga boven west, weer telefoon.
The fish court: speel het spel, of geef de vis op de achtergrond een gold coin.
Fish world: ga boven west.
Perch university: use jester's staff op één van de vissen, en pak na act de appel, ga west, weer telefoon.
The fish court: speel het spel of geef gold coin, of eet zelf de appel op, en geef de worm aan de vis.
Fish world: ga boven west, en via de school west.
Fish world (kanon): links boven begint de waterglijbaan, klik hier tweemaal op, en dan tweemaal op de handel en, glijen maar.
The fish world dump: pickup items van de berg, weer met blinde vis praten en uit zijn hol lokken, net zo lang tot je in je menu hebt: newspaper, zes gold coins, twee wormen, ga west.
Fish world: voer de twee wormen aan de onderste vis, ga dan naar Fish world (kanon) en stap weer in de waterglijbaan.
Door to the underworld: klik hier de vrouw achter de computer aan en praat net zolang totdat ze de uitleg geeft van de séance, weer telefoon.
The fish court: zorg dat op het speelbord zeven vissen staan, leg dan een gold coin op de vloer en use newspaper op gold coin, daarna naar Fish World (kanon), zet je meter op normaal en praat met vis voor de poort, geef hem vijf gold coins.
Door to the Underworld: use gold coin rechts van de man op de vloer en Malcolm kan voordringen, even wachten, klik dan de vrouw aan.

The lobby: veel praten, klik daarna op receptie balie, weer praten, klik weer receptie balie, weer praten, dan word je geroepen, er is een error gemaakt.
The boondocks: stap op de fietsboormachine.

ISLAND OF KYRANDIA BIJ NACHT

The crossroads: klik het item boven je hoofd weg, pickup firewood, ga naar The Castle gate: ga kasteel in.
The castle foyer: veel praten, dan naar The dump: pickup nail of bent nail en empty flask, verder niets (mocht je dit niet gelijk krijgen, loop dan een paar maal het beeld uit en weer in).
Downtown Kyrandia: use nail op the magician's lodge, binnen aangekomen, use nail op hangslot, (laat de drie items staan).
The toy factory: klik op blueprintboek, en zet de handels in de stand voor paard, put firewood in machine, pickup item, via gat in de vloer en trap op naar:
The old town hall: praat met Zanthia en geef haar rocking horse, use empty flask op brouwsel, naar de cellar en via gat in plafond naast de trap, op weg naar:
The pegasus landing: use pegasus potion op malcolm.

ISLAND OF CATS BIJ NACHT

North beach: pickup machete, en zoek nu zelf de weg door het woud, (verzamel wel weer zoveel mogelijk bones) op zoek naar onze vriend Fluffy. Eenmaal gevonden, praat met hem en geef hem dan alvast de gevonden bones. Hij vertelt je wel hoeveel hij er nog moet. Als je de tiende bone afgeleverd hebt, dan geeft hij je een cheesemaker, ga twee maal oost.
The cat colossi: use cheesemaker op Malcolm, en geef cheese aan mouse, pickup de zes edelstenen, en vergeet je cheesemaker niet, weer naar Fluffy, praat met hem, use dan empty can of tuna op Malcolm.

ISLAND OF KYRANDIA BIJ NACHT

The crossroads: ga eerst op zoek naar de collar (bij the dump). Als je deze gevonden hebt, ga je naar:
The castle foyer: geef nu de kapitein een edelsteen en dan de collar, loop nu even naar the dump, en dan terug naar:
The castle gate: pickup edelsteen, use cheesemaker op Malcolm en geef cheese aan de muis achter het hek, nu naar:
Malcolm's appartment: klik onder het bed en een crumpled portrait, dan naar:
The fish cream parlour: use cheesemaker op Malcolm, en geef cheese aan barmuis, praat daarna even met de barman.
The magician's lodge: pickup item. Nu moet je zelf wat items verzamelen. Zorg dat je dan in je menu hebt: rocking horse, toy soldier, twee empty flasks, nail, een sesame seed, crumpled portrait, bent nail on a string.
Door aan Herman, o.a. gemaakt speelgoed aan te bieden, (wel vaak naar buiten en naar binnen lopen) krijg je namelijk van hem, sesame seeds, daar heb je er in totaal drie van nodig, je moet namelijk een fish cream sandwich maken, en om dit te maken moet je ook een cream drankje hebben, en een large sprout maak je zo, use eel op sesame seed, use flask of water op fertilized, doe dit twee maal en gooi deze in de voeder machine, je weet de rest vast nog wel. Ga nu weer even The fish cream parlour in, en dan via ex baths naar Herman's pawn shop: save het spel, (praat met hem en hij zal je een zeer groot mes te koop aanbieden, zo niet even naar buiten en op nieuw proberen, geef hem een edelsteen, en pak het mes, maar dan gebeurt het! Nu was ik oud genoeg?!) Wat hier tussen haakjes staat is niet de bedoeling, maar wel leuk om even te spelen.
Ga nu naar the toy factory, en via het gat in de vloer naar beneden, trap op naar:
The old town hall: use crumpled portrait op Marko's old magic cabinet, give fish cream sandwich aan beeld, teleporteer dan naar:
The fish cream parlour: use crumpled portrait op magic cabinet, en Malcolm kan aan een welverdiende rust beginnen. Of toch niet?

Cor Vink.

Oplossing Elders Scrolls: ARENA

Als je het spel begint, kun je het beste kiezen voor een battle mage of een spellsword. Ik heb ook wat andere mogelijkheden geprobeerd maar de battle mage werkt het prettigst. Zie zo snel mogelijk de spreuk passwall te krijgen die uiterst handig is. Weet je namelijk bepaalde riddles bij deuren niet op te lossen dan kun je met deze spreuk via een omweggetje toch bij je doel komen; deze vlieger gaat echter niet altijd op.

De staff of chaos, nodig om het kwaad te vernietigen, is gesplitst in 8 delen en verspreid over de wereld. Je taak is om die 8 staff pieces te verzamelen.
Ga naar Rihad in Hammerfell waar je in het paleis de opdracht krijgt een parchment op te halen in de dungeon of Stonekeep. Heb je deze opdracht uitgevoerd, dan krijg je de lokatie Fang Lair. Hier bevindt zich het eerste staff piece. In Fang Lair krijg je te maken met twee raadsels: antwoord op het deurenraadsel is 2; antwoord op staff piece-raadsel (deur openen) is gloves. Nu op naar Winterhold in Skyrimm en bezoek de mages guild waar je te horen krijgt dat je de lokatie Labyrinthian pas krijgt als je eerst een klei-tablet haalt in the fortress of ice. Op weg naar de fortress of ice: spellshield en fire-spreuken zijn hier handig (tegen snowwolves en ice golems); ik had ook de necromance-amulet, die je kunt krijgen door een bepaalde tussenqueeste op te lossen in de crypt of Gripravor in High Rock. De oplossing van het raadsel in de fortress of ice (I touch your...) = air.
Met het gevonden klei-tablet ga je nu terug naar de mages guild in Winterhold en krijg je de lokatie Labyrinthian in Skyrimm.
Labyrinthian: eerst loop je door de middelste deur voor informatie, daarna begin je bij de rechterdeur en daal je zo snel mogelijk af naar the ghost of Magrus (oplossing riddle = nothing) en pak je de diamond key. Nu terug en via de linkerdeur afdalen naar the ghost of Kanen (oplossing riddle = hourglass) voor de sapphire key. Tenslotte via de middelste deur naar staff piece 2 met je beide sleutels (oplossing riddle hier is key).
Voor staff piece 3 moet je naar het paleis in Eldenroot te Valenwood. Daar krijg je lokatie Selene's web. In Selene's web bevindt zich het juweel "Heart of Selene". In ruil voor dit jewel krijg je in Eldenroot de lokatie Eldengrove waar staff piece 3 ligt. In Eldengrove is de mirrorspreuk handig die alle magische aanvallen terugkaatst naar de casters. In Eldengrove moet je de ingang zoeken naar een volgende doolhof; daal je hier af dan is er geen weg meer terug tenzij je het raadsel weet op te lossen (Elvish mithril...). Het antwoord is time. Om hier uiteindelijk de staff piece 3 te krijgen zul je weer een raadsel moeten oplossen (het antwoord hierop heb ik niet, dus passwallspreuk).
Nu ga je naar Corinth in Elsweyr en bezoek je de mages guild. Hier is men bereid je de lokatie van staff piece 4 te geven, mits je eerst even korte metten maakt met sir Galandir, die huist in de temple of Agamanus. Galandir heeft een kleitablet dat eigendom is van de mages te Corinth. Dit kleitablet ligt achter een deur met weer een raadsel (antwoord: sun). Terug naar de mages guild om te horen dat je de Halls of Colossus kunt gaan uitmesten.
Halls of Colossus: eerst 6 sleutels verzamelen om een verdieping lager de serie deuren te kunnen openen. Als je goed zoekt vind je er echter 7; één sleutel is overbodig. Verder vind je, op zoek naar die sleutels, een standbeeld ter nagedachtenis aan Theodorus.Deze naam zul je in moeten voeren na de serie sleuteldeuren. Het laatste raadsel van deze doolhof is een rekensom met als antwoord 108.
We hebben nu 4 staff pieces en gaan op zoek naar de vijfde.

Op naar de mages guild te Lillandril op Summerset island. Hier krijg je je eerste info over de crystal tower. De exacte lokatie van deze tower krijg je pas als je eerst naar de temple of the mad god gaat om daar een diamond op te halen (ook hier een riddle met als oplossing: torch). Om staff piece 5 te krijgen bovenin de crystal tower zul je een raadsel moeten oplossen (antwoord egg).
Voor staff piece 6 gaan we naar Camlorn in High Rock en bezoeken we de temple: Brotherhood of Seth. De lokatie crypt of hearts, waar staff piece 6 ligt, krijgen we pas als we eerst naar the mines of Khuras vertrekken om daar een map op te halen. Om al die lava te omzeilen zijn de spreuken levitate en resist fire erg handig. Heb je de map gevonden in de Khurasmines dan daal je af in de Crypt of hearts. Het antwoord op het raadsel bij staff piece 6 = shadow.
We vertrekken naar Black Marsh en bezoeken de temple Conclave of Baal te Stormhold. De bewoners van deze tempel sturen je naar de Vaults of Gemin om wederom een kleitablet te zoeken.
In die vaults krijg je met een raadsel te maken: antwoord = onion. In ruil voor het kleitablet krijg je nu lokatie Murkwood. Ook hier weer 2 raadsels: antwoorden zijn love en water. Reis nu af naar Morrowwind en bezoek het paleis te Ebonheart. Voordat je echter de lokatie krijgt van de laatste staff piece ga je op weg naar Black Gate om daar te zoeken naar de hammer of Gharen. Om in Black Gate in level 2 te komen los je het raadsel op: antwoord rain.
Nu op naar de laatste lokatie m.b.t. de staff pieces: Firemountain Dagoth Ur.
Om hier door het tweede level te geraken zul je 5 sleutels moeten verzamelen om daarna af te dalen naar level 3 waar, ik zeg het maar even, een paar zeer geduchte tegenstanders op je wachten. Wanneer je uiteindelijk je laatste staff piece te pakken hebt, word je ingesloten en is er no way out tenzij je het antwoord weet te geven op het laatste raadsel in dit spel: antwoord = de letter e. Nu nog even Jagar Tharn opruimen. Hiervoor gaan we naar het paleis in de imperial city. Waarschuwing: eenmaal hier binnen kun je nooit meer terug!!! De tegenstanders die je hier krijgt komen in hordes! Om het paleis heelhuids door te komen tot bij de imperial battle mage en Jagar Tharn heb je zeker vele restore power flesjes en heal true flesjes nodig. Nadat je de imperial battle mage hebt verslagen open je met zijn mithril key de laatste deur naar Jagar Tharn en kun je genieten van de einddemo.

Rest mij nog even de volgende personen te bedanken voor hun oplossingen van sommige raadsels:
Willem van Klij, Lex Janssen en in het bijzonder: Adrie van Klij.

Peter Postma.

Oplossing NOCTROPOLIS

Algemeen: praat altijd tot je niets meer wijzer wordt; lukt iets niet, reis dan lokaties af en praat opnieuw.

Bookstore: get bills; goto office.
Office: get ticket stub en lottery letter (op bureau); get divorce papers en postcard; get notices; get Darksheer comicbook en read it; de bel gaat: go to bookstore.
Bookstore: goto door; talk courier en geef de ticket stub; get package = comic book, silver token, gold token; read comic book (Flux sluit een pact met diverse misdadigers, Stiletto treedt er niet tegen op en broeder Desmond roept Darksheer aan om voor redding te zorgen); use silver coin (niet schrikken).
Mainstreet: goto newsstand en talk newsman; offer him comicbook; talk again voor info en je krijgt van hem een newspaper.
Cathedral: talk boy (Desmond opgesloten door Succubus); move panel onder rechterbeeld; get wire (links van linkerbeeld); use wire; get fence spire (ook links van linkerbeeld); use fence spire en goodbye gargoyle; enter cathedral; goto confessional chair; move window in het centrum; meet en talk father Desmond. Vanaf nu ben jij de opvolger van Darksheer: bone erbij in je inv. en lokatie Stiletto's appartment.
Stiletto's appartment: open door en talk Stiletto die, wat je ook zegt, geen zin heeft je te helpen.

Mainstreet: goto Hall of records; inside use bone; talk clerk; outside talk newsman again (lokatie Mausoleum erbij).
Mausoleum: open fence rechts; open door en go inside; bekijk de doodskist van Peter Bornick; move corpse; get coffinkey; use coffinkey; goto coffin (je hoort stemmen en belandt bij Succubus); je wordt gebeten en er verschijnt een klok linksonder in beeld, je zult nu snel moeten handelen: is de tijd om, dan farewell Peter. Move statue; get scrap of lace; goto stairs; get spear; move pillow; open diary en read it (je komt er nu achter dat er ook nog eens een bom in de kathedraal geplaatst is en de Cygnuscorporatie verantwoordelijk is voor de dood van etc.); use spear en verlaat tombe (lokatie Bornick mansion erbij).
Cathedral: talk Desmond; move pillow under altar; get detonator. Succubus verschijnt en even later ook Stiletto die toch maar van mening is veranderd; een strijd ontbrandt tussen Succubus en Stiletto; get chalice; use chalice; use chalice with holy water en vaarwel Succubus die als vanouds weer verandert in haar oude onschuldige non-gedaante. Nog steeds loopt de klok!
Shadowlair: dankzij Stiletto en de Liquidark is je leven voorlopig weer even gered. Talk Stiletto en kies telkens de zin waarin een fight-commando verstopt zit; na een flink robbertje vechten met Stiletto besluit je de strijd met een stevige kus; Stiletto is nu overtuigd van je kunnen. Move panel (zuil rechts van statue); look compartment; get Darksheer history book en Noctroglyph (om je onzichtbaar te maken); move panel (zuil rechts in beeld); look compartment; get costume en Liquidark grenade. Nu ben je pas echt Darksheer. Goto Liquidpool; talk Stiletto en vanaf nu zal zij je begeleiden.
Bornick mansion: goto door; talk widow Bornick en je krijgt te horen dat de Cygnuscorporatie met zijn dood te maken moet hebben.
Sunspire tower: talk guard, hoor hem uit over Jenkins.
Cygnus construction: goto entrance; talk Wanda the secretary en klaag over de hitte in het gebouw; zeg dat je er wat aan gaat doen en de rechterdeur naar Leon opens; get passcard (ligt rechts naast Wanda); talk Leon en talk Stiletto; zij zal indringender met Leon gaan praten; move red switch en het ventilatie-systeem werkt weer; talk Wanda en zij laat je nu binnen bij Jenkins (linkerdeur); talk Jenkins m.n. over Shoto en de Incarnate technologies; get clock bij Jenkins; talk Wanda en volg haar in de lift; use passcard en boven aangekomen talk Shoto (het Sunspire-project waarvoor zij verantwoordelijk is heeft dus een geheime opdrachtgever). Verlaat je het gebouw en kies je travel dan zie je hoe Shoto met die onbekende contact opneemt.
Incarnate technologies: talk guard en vergaar m.n. info over Jim Drake, voormalig manager van Incarnate en nu zijn verdriet verdrinkend in de Neon Moosebar.
Sunspire tower: talk guard; talk Stiletto en zij zal de guard afleiden; look truck die bij de ingang staat (Central park Greenhouse info); goto terrein; get glasscutter; move bricks; move motor of lift; get shard of glass out of bucket.
Central park Greenhouse (dankzij gesprek met de newsman zul je deze lokatie erbij krijgen): goto truck; get quickgrow solution; get sack of seeds; use glasscutter op de hoofdingang; go inside en meet Greenthumb, tegelijkertijd word je door planten aangevallen; use Liquidark grenade; get Stiletto; outside get poster about Nex (Nex wordt uitgevoerd in de Noctropolis City Opera House); nu snel naar Shadowlair want opnieuw is de tijd gaan lopen; spring daar in de pool om zo te recoveren; tevens krijg je een nieuwe grenade.

Reis nu wat rond om meer info te vergaren; als je in de Hall of Records op de toets onder de screen klikt dan krijg je ook info; op deze wijze moet je lokatie opera house erbij krijgen.
Opera house: talk Evelyn the hooker; goto opera house; bekijk Tophat's voorstelling; er ontspint zich een strijd tussen Stiletto en Tophat; Tophat wint en gijzelt het publiek inclusief Stiletto; vrijlating zal pas geschieden als je de lens gaat halen in de observatory.
Observatory: om voorbij de camera binnen te komen: use noctroglyph; volgende ruimte: use sack of seeds in the crack en giet er de solution over; nu wordt het echt lastig: je ziet 3 schijnwerpers en als je tijdens het lopen die lichten aanraakt word je gedood. D.m.v. ontwijken van schijnwerpers get screwdriver; get oilcan; get en read logbook; ga met platform naar boven; look panel; use oilcan; use screwdriver; get lens; move platform to go down en maak dat je wegkomt.
Opera house: Tophat speelt vals spel, je wordt zwaar verwond en de klok begint weer te lopen dus handel snel. Talk old man tot je door hem bevrijd wordt; get throwing knives; get a brick; move controlbox en kijk hoe het platform werkt; ga op dat platform staan en use brick; beneden aangekomen get jewelry, get make-up kit, move clothes, open secret door.
Volgende ruimte: get screwdriver (ligt rechtsboven bij verfspullen); use screwdriver; move valve (van de regenpijp); get hose en spuit zo de doorgang vrij.
Volgende ruimte: talk jeugdbende (pas op wat je zegt) en offer de throwing knives, blijf praten en offer dan de jewelry; je krijgt info. m.b.t. de butcher; ga nu helemaal terug en kies travel-optie naar Shadowlair; spring in de pool; reis nu rond en talk tot je lokatie butchershop erbij krijgt.
Butchershop: talk butcher en offer him the newspaper voor de saucage; open freezer en go inside; get meathook; move carcas; move carcas; ga de trap af; meet Macabre die zijn chirurgische kunsten aan het uitproberen is op Stiletto; als hij weg is (de klok loopt, handel snel): move beaker with acid; move cart bij foot van Peter; na bevrijding door Stiletto get nieuwe beaker; open door en Stiletto rekent voorgoed af met Macabre.
Next room: use beaker om hem opnieuw te vullen met acid.
Next room: goto ventilator 2x om er zo door te springen, aan de andere kant get valve wheel; use shard of glass (daar houd je een rope aan over); ga terug door de ventilator; use rope; next room: use acidbottle (hoe verzinnen ze het, grandioos).
Next room: doe niets want de brug die je ziet zal instorten, loop het gangetje in en get daar re-bar; terug naar brug en use rebar.
Next room: use valve on wheel en get net; helemaal terug naar de ruimte met skeletten en ratten: use net om een rat te vangen en get rat; terug naar de ruimte waar je de re-bar vond; goto tunnel rechts.
Next room: goto end of hallway.
Next room: talk creature en offer him de make-up kit; je krijgt nu info m.b.t. Whisperman; om deze laatste ruimte te verlaten zul je de puzzle op moeten lossen: de bedoeling is dat de 3 blauwe, witte en rode steentjes op een rij krijgt volgens de pijltjes die je aan de rand ziet, succes!!

Shadowlair: stop de klok door in de pool te springen; je krijgt direct daarna met een volgende tegenstander te maken: Drealmer.
Nachtmerrie: talk Drealmer en hij verdwijnt; get can of paint; goto Mr. Smile-building; goto mouth of clown en get dental pick; goto little tower en get oillamp; goto funhouse, use dental pick to go inside.
Binnen: get match; move screen links van de mouth of clown, enter, get piece of web, use match, get egg sack; goto little tower, use egg sack en get diamond.
Inside funhouse: use diamond, move pepper-shaker en get pepper; goto mouth

of clown.
Inside: use pepper en get paintbrush; outside the mouth use paint en enter de zo geverfde uitgang; goto big tower, use piece of web, goto window rechtsboven, move runner en get key; goto rooftop en talk Drealmer. Je nachtmerrie eindigt en je bent weer in Shadowlair.

Cygnus construction: talk Shoto tot je weet wie Whisperman is en waar hij zich bevindt; ga naar buiten bij hoofdingang; get wrought iron fence en use it to open manhole; daal af en open de furnace; get piece of chair en use it; dit laatste doe je 3 x en daarna kun je afdalen om Whisperman te ontmoeten; van hem krijg je wezenlijke info en jij kunt je nu opmaken om Flux te vernietigen.
Incarnate technologies: goto sign Neon Moosebar, enter bar en meet Jim Drake. Dit is eigenlijk al niet meer nodig maar een gesprek met een dronken Jim kan zo zijn charmes hebben.
Cygnus construction: in de lift zie je 2 panels en een display, move bovenste panel en je komt uit op het dak van het gebouw; use meathook.
Sunspire towertop: get ducttape, get rope, use rope = rope/saucage; exit: get broom, use broom = broom/hook; exit: use rope/saucage en bel direct de dierenbescherming, use broom/hook, wacht af, praat nog wat met Flux = oude Darksheer en als de tijd rijp is use golden token; vanaf nu is Peter Grey Darksheer forever.

Kijk en geniet dan van de zeer lange einddemo die alleen bestaat uit zgn. Bloopers.

Peter Postma.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

VOLLEDIGE OPLOSSING

DARNETT COLLEGE: Loop naar Marcus toe en praat met hem (welke regels je kiest, maakt niet uit). Loop naar de kwade studenten en gebruik 3x regel 3. Dan kom je in een soort magazijn, waar links een bureau staat. Ga eraan zitten, pak de Junk Mail, de rest en het pakje. Leg de Junk Mail terug op het bureau en open het pakje: het Graaldagboek van je vader. Loop nu naar het raam rechts. Open het raam en ga naar buiten. Je wordt meegenomen door twee mannen in een auto. Lees in het huis aangekomen goed wat er gezegd wordt. Je staat weer voor de school. Gebruik travel en ga naar Henry's huis.

HENRY'S HOUSE: Loop naar de boekenkast rechts en gebruik pull. De kast valt voorover. Pak het "sticky old tape". Loop naar de slaapkamer van je vader aan de rechterkant. Gebruik pickup op het schilderij met de beker. Verlaat het huis.

DARNETT COLLEGE: Loop naar het open raam van de school. Links van je staat een kast met thinner (jar) er in. "Use sticky old tape with jar" en je vindt een sleuteltje. Verlaat de school weer via het raam, sluit het raam en ga weer naar het huis van Henry.

HENRY'S HOUSE: Naast je staat een plant op tafel. Pak de plant en zet deze weg. Pak het tafelkleed en open de kist met het sleuteltje. De tafel gaat open. Look chest. Pickup old book. Met travel ga je naar het vliegtuig naar Venetië.

VENICE: Er wordt eerst wat gepraat (lees dat weer goed!). Dan word je meegenomen naar de bibliotheek. Zoek naar de boeken "Secret of the Roman Catacombs" (beige met blauw), "Mein Kampf" (bruin boek, staat schuin in de kast), "How to fly a big plane" (zwart/groen boek, er staan er veel naast elkaar).
Loop daarna naar de metalen palen met het rode touw. Pickup metal post en pak meteen ook het rode touw. Open nu het Graaldagboek en bekijk daarin het getekende raam goed en lees nauwkeurig wat eronder staat. Zoek het goede raam en lees wat er op de pilaren staat geschreven. Gebruik daarna de ijzeren paal op de tegel, die je nodig hebt. Dan sta je in een hal met veel skeletten om je heen. (Als dat niet zo is, probeer het dan opnieuw. Je hebt nog twee keer de kans.)

TUNNEL UNDER THE LIBRARY: Loop door de middelste ingang en zoek naar een skelet met een haak aan zijn arm. Pickup hook. Loop verder en zoek een hangende fakkel. Zoek dan de manhole cover. Open deze, klim de trap op en je staat weer op het terras.

TERRACE: Loop naar links naar het verliefde paar. Look wine bottle en pickup wine bottle. Loop naar de fontein en vul de fles met water.

TUNNEL: Loop terug naar de manhole cover. Zoek weer naar de fakkel. Use wine bottle with torch. Pull torch en je valt naar beneden. Zoek naar een soort brug en loop hierover. Look inscription. Loop terug naar de brug. Use hook with wooden plug. Use whip with hook. De houten plug valt eruit. Zoek dan de ladder en klim naar boven. Zoek dan naar de hal waar het water stond. Loop naar de tunnel en ga gelijk naar links. In de machinekamer gebruik je het rode touw op de machine. Pull wheel. Verlaat de machinekamer en zoek een kamer met drie standbeelden en een houten deur. Open het dagboek en draai de juiste combinatie. De deur moet dan los gaan.
Zoek een kamer met een tafel met doodskoppen. Open het dagboek, speel de juiste combinatie en de deur gaat los. Zoek dan naar een kamer met een kist erin. Open de kist. Look casket. Lees goed wat Indy zegt! Open het hek en ga naar boven. Er wordt weer gepraat en jij moet weer goed lezen.

CASTLE: Loop het kasteel in en praat met de man. Zeg de regels in de volgorde: regel 2, dan 1 en dan 2. Zoek naar de kamer met de dronken soldaat. Zeg de regels 2 en dan 2. Zoek de keuken. Vul de stein en gebruik de stein met de hete kolen. Wacht even tot de rook weg is en pak de roast bear. Vul de stein weer en loop naar de eerste soldaat. Zeg de regels 3, dan 2, dan 1.
Loop naar de kamer met de uniformen en pak het serveerpak. Loop naar de dikke soldaat en praat met hem. Zeg de regels 1, 2, 2.
Tweede etage: verkleed jezelf als serveerder en geef hem het schilderij. Zoek naar een kist met een uniform erin. Pickup uniform en look uniform. Je hebt nu een sleutel voor het grey uniform. Haal het grey uniform. Loop weer terug naar etage 2 en verkleed je als officier. Zoek nu een kamer met een soldaat, die op wacht zit in de alarmkamer. Geef hem het boek "Mein Kampf". Use stein with grating. Loop nu naar de kamer, waar men het schilderij verstopt heeft en open de la met het schilderij erin. Give dog roast bear. Open drawer en look drawer. Pickup pass. Je hebt nu een pasje. Bovenop de kast staat een beker. Pak deze en vul hem beneden met wijn.
Loop naar etage 3. Zoek een kamer met een blauwe bank en een tafel met een kandelaar erop. Loop naar de tafel en geef pickup silver key. Zoek nu je vader en open het raam. Open het rechter raam en loop naar binnen. Daar zie je een kast. Open deze en je vindt geld. Loop weer terug naar je vader. Ga met hem zo ver mogelijk naar beneden. Je komt een soldaat tegen en iets later een officier. Geef het dagboek aan de officier. Je wordt vastgebonden. Duw met Indiana Jones net zolang tot je bij het armor bent. (SAVEn!). Gebruik push armor. De bijl van het armor valt naar beneden en als je het goed hebt gedaan, snijdt deze de touwen door. Loop dan naar de open haard. Push statue. Er gaat een geheime deur los. Ga naar buiten en rijd met de motor weg.

GRENSWACHTER: Praat met hem en zeg de regels: 1, 2, 2, 2, 3, 1, 1. In Berlijn krijg je je vaders dagboek terug. Er komt een bewaker en ook Hitler komt eraan. Geef hem de pas en hij schrijft z'n naam erop. Je verlaat nu het kamp en gaat naar het vliegveld. Je hebt nu twee manieren om te vliegen. Of je gaat met de zeppelin of je vliegt zelf. Wij kiezen voor het tweede. Loop naar links. Loop dan naar het vliegtuig en open het manual book. Bekijk dit of teken het goed over. Je vliegt nu zelf. Als je crasht met het vliegtuig, kom je altijd bij een boerderij terecht. Daar staan twee auto's, waarvan jij de blauwe neemt. Dan kom je bij een grens. Je geeft de pas af en je mag verder. Dit gaat net zo lang door tot je bij Iskurden bent.

ISKURDEN: Je vader wordt nu neergeschoten en jij moet de graal halen. Het eerste deel moet je met je muis bij een heel klein lichtpuntje drukken. Je komt dan langs de zwaarden. Het tweede deel is een woord springen. Je mag alleen op de letters springen, als de letter in het woord voorkomt. Het derde deel moet je alleen ergens aan de overkant klikken. Je bent nu in een hal, waar allemaal gralen staan. Kies de goede graal uit, want als je de verkeerde pakt, ga je dood en moet je alle delen opnieuw doen. Als je de goede kiest, is het spel uitgespeeld.

Jeff Cornelissen.

DE MINI GIDS

In deze rubriek kunnen onze lezers advertenties plaatsen, mits NIET VAN COMMERCIELE AARD! Handelaren kunnen onze advertentietarieven aanvragen. De redactie behoudt zich het recht voor advertenties te weigeren. Inzendingen kunnen gestuurd worden naar Postbus 516, 8200 AM Lelystad en dienen voorzien te zijn van naam, adres en evt. telefoonnummer. Advertenties met alleen postbusnummer of antwoordnummer worden niet opgenomen.

Plaatsing is GRATIS voor onze abonnees. Voor niet abonnees zijn de kosten FL. 2,50 per advertentie. Dit bedrag moet worden voldaan door het BIJSLUITEN van postzegels bij de advertentieopdracht.

Advertenties voor software worden alleen geplaatst als het gaat om *ORIGINELE SOFTWARE met ORIGINELE HANDLEIDING!* Indien soft- of hardware verder is voorzien van verpakking, garantie, toebehoren e.d. is dit in de advertentie vermeld.

PC AANGEBODEN

CD-ROM/Windows 3.1+: Grolier Multimedia Encyclopedia release 6 + handboek.
Press International, eenvoudig DTP programma. O.a. tekstverwerker met spellingcontrole en woordafbreken, 40 fonts, 600 cliparts, tekenpakket, etc.
Asymetrix Presentation (editor voor 'diapresentaties' met animaties).
Columbus (geschiedenis van zeevaart, navigatie e.d.).
Radio Active (muziekquiz, OEM versie, zie recensie pag. 42).
CD-ROM: CD Games nr. 2 november 1994 (9 playable demo's en 30 sharewarespellen waarvan 18 Epic titels).
Alleen in één koop FL. 100,=.
Tel. 03200-47218, redaktie Software Gids, tussen 10.00 en 17.00 uur.

Thrust 80486DX/33Mhz. (Intel) hightower, 256Kb. cache, 4Mb. ram, 250Mb. removable harddisk (doublespaced tot ca. 400Mb.), 3.5"HD diskdrive, SVGA 14" kleurenmonitor, Tseng 4000 1Mb. kleurenkaart (VESA compatible), Conner tapestreamer 250Mb., keyboard, muis + mat, joystick, Soundblaster kaart + boxen. Op de harddisk o.a. MS-DOS 6.2, Windows 3.11, PC Tools 9.0, WP 6.0, Norton Utilities 7.0, Norton Command 4.0 + veel spellen. Vraagprijs FL. 3000,=. Tel. 01640-45447 (Robert).

Te koop: Gravis Ultrasound MAX + bonus software FL. 400,=. Tel. 03402-34991 (Danny, na 18.00 uur).

Aangeboden op CD-ROM: Little Big Adventure FL. 45,=, Magic Carpet FL. 45,=, Bioforge FL. 50,=, Hell FL. 50,=, Inferno FL. 45,=, Mortal Combat 2 FL. 50,=, Space Quest 6 FL. 60,=. Tel. 015-612593.

Op 3.5" diskettes: Operation Overlord, F14 Fleet Defender + patch, The Incredible Toons, Subwar 2050 + patch, Aces over Europe, A-Train, Scenario Builder voor Great Naval Battles 1. Ron Altena, telefoon na 17.00 uur: 02152- 40381. Prijzen n.o.t.k., ruilen kan altijd.

Te koop: Myst CD-ROM. Prijs valt over te praten. Bel naar Sebastiaan Damoiseaux, tel. 023-294818.

Te koop op CD-ROM: Armored Fist, Doom 2, Outpost, Aegis FL. 50,= p.st.
Op 3.5" Disks: Syndicate, Tornado, AoE, Silent Service 2, F117-A FL. 30,= p.st.
Tel. 013-632520 (Henk).

Te koop: King's Quest 4 (3.5" + 5.25"DD) en King's Quest 5 (3.5"HD). Per stuk FL. 35,= of samen voor FL. 59,=. Bel naar Christiaan Bremmer, tel. 071-613125.

CD-ROM: Theme Park FL. 70,=, Transport Tycoon FL. 85,=.
Disk: Monkey Island 2 + Night Shift FL. 40,=. Bel 046-512559 en vraag naar Björn.

te koop of te ruil: OS2/Warp + Bonuspack, disketteversie FL. 150,=, Loom CD-ROM FL. 30,=, Supremacy disk FL. 40,=. Tel. 01150-21332 na 17.00 uur.

Te koop op CD-ROM: Gabriel Knight, Sins of the Fathers, Return to Zork, Terminator Rampage, Inca. CD/OEM versies: Iron Helix, Laura Bow, Dagger of Amon Ra (incl. hintboek), Space Quest 4 (incl. hintboek), Critical Path. Alles in één koop FL. 200,=.
Evt. ruilen ook mogelijk. 2 van mijn spellen (1 gewoon, 1 OEM, naar keuze) tegen één van de volgende spellen, alleen op CD-ROM en in originele verpakking: Lost Files of Sherlock Holmes, SimCity 2000, Armored Fist, Lost in Time, Innocent until Caught, Warcraft, Fleet Defender Gold. Na 18.00 uur bellen met 01736-96050 (ook in het weekend, vragen naar Rob).

CD-ROM: Myst FL. 40,=, King's Quest 6 FL. 25,= of ruilen voor King's Quest 7, Magic Carpet of Cyclemania. Tel. 023-388101 (soms antwoordapparaat).

CD-ROM: Corel Draw 4.0 NL (2 cd's inkl handboek). OS/2 Warp (2 cd's, 3.5"disk, Bonuspack en handboek). P.n.o.t.k. Tel. 05980-23335.

CD-ROM: Corel Draw 4.0 Ned. + handboek FL. 125,=, Corel Ventura 4.2 + handboeken FL. 100,=, Windows for Workgroups 3.11 + handboeken FL. 100,=, OS/2 Warp + Bonuspack + handboeken FL. 100,=, Wing Commander 3 FL. 75,=, Little Big Adventure FL. 65,=, Magic Carpet FL. 65,==, Nascar Racing FL. 65,=, Theme Park FL. 50,=, Lords of the Realm FL. 50,=, Microsoft Golf Multi Media (OEM) FL. 50,=, Reunion FL. 50,=, TFX (OEM) FL. 30,=, Syndicate (OEM) FL. 30,=, Android Pinball FL. 10,=
3.5" disk: Transport Tycoon FL. 50,=, Lode Runner FL. 50,=, MS DOS 6.2 + handboek FL. 40,=, Crystal Caliburn Pinball (Windows) FL. 40,=, Monopoly (Windows) FL. 40,=, The Settlers FL. 40,=, Civilization (Windows) FL. 40,=, Chessmaster 4000 turbo (Windows) FL. 40,=, Domus Agenda voor Windows FL. 30,=, Sim-Farm FL. 30,=, Lemmings FL. 10,=, Myst hintboek FL. 10,=. Tel. 08380-50150, bel na 16.30 uur, vraag naar Aaltjan.

CD-ROM: Police Quest 4 FL. 35,=, Blue Force FL. 35,=, Man Enough FL. 55,=, Backroad Racers FL. 55,=. Alles in één koop FL. 150,=. Ruilen tegen andere mooie CD-ROM's kan evt. ook. Tel. na 18.00 uur: 030-281447 (Sven).

CD-ROM Great Naval Battles FL. 30,=, CD-ROM Jutland FL. 25,=. Sound Galaxy NX/PRO16 geluidskaart FL. 100,=, Zoltrix pocketmodem 2400 FL. 50,=. Windows 3.11 Ned., disk FL. 75,=. Tel. 04781-31471 na 18.00 uur (Joop).

Te koop of te ruil. CD-ROM: Myst, Under a Killing Moon, Lost in Time, Dragonsphere, Eric the Unready, Curse of Enchantia. CD-ROM OEM: Ecoquest, Legend of Kyrandia, 7th Guest, King's Quest 5, Megarace, The Animals. 3.5" disk: King's Quest 6, Monkey Island 2, Betrayal at Krondor, Metal & Lace inkl. 18+ upgrade. Bel. 08373-16396 0f 08373-13517.

Death Gate (CD) FL. 65,=, Command & Conquer (CD) FL. 85,=, Police Quest 4 (CD) FL. 45,=, Reunion (CD) FL. 40,=, Lords o/t Realm (disk) FL. 40,=. Opgelet! Castles, Imperium, Centurion Defender of Rome, Storm Master, Worlds at War, Midwinter 1 en 2 allemaal samen voor FL. 65,= of FL. 12,= p.st. Alle prijzen excl. verzendkosten en liggen niet vast. Verder kontakt gezocht met CD-ROM gebruikers. Tel. 043-637267 (doordeweeks, vragen naar Mike).

Te koop of te ruil op CD-ROM: Dawn Patrol FL. 60,=, Iron Helix FL. 50,= of beiden ruilen tegen Wing Commander 3. Tevens te koop AT101 toetsenbord BTC FL. 25,=, 486 moederbord 128Kb. cache VLB FL. 50,=. Tel. 03402-34991 (Danny), alleen in het weekend.

Te koop op CD-ROM: the Horde FL. 40,=, Hell FL. 65,=, Darkforces FL. 70,=, Wing Commander 3 FL. 105,=. Alles incl. verzendkosten. Evt. ruilen tegen nieuw spel zoals Noctropolis, Woodruff, 11th Hour, etc. Bellen tussen 18.00 en 20.00 uur, vragen naar Harrie. Tel. 073-422986.

CD-ROM: Wrath of the Gods FL. 45,=, Syndicate Plus (OEM met complete handleiding) FL. 45,=, Megarace FL. 35,=, Critical Path (OEM) FL. 25,=, Ultima 8 Pagan (OEM met complete handleiding) FL. 40,=, Inherit the Earth FL. 45,=, CorelDraw 4.0 NL (ongebruikt, 2CD's, handboek en gratis spel naar keuze) FL. 275,=, OS/2 Warp ongebruikt, 2CD's en 2 diskettes incl. Bonuspack en handboek FL. 125,=, Soundblaster 11+13 (OEM) FL. 25,=.
3.5": SimCity 2000 FL. 40,=, 386Max memory manager incl. handboeken FL. 50,=, Verzendkosten zijn inbegrepen. Tel. 01619-2572 (Ger).

Ik ruim een deel van mijn software op. Alles origineel op diskette met doos en handleiding: Amazon Guardians, Bards Tale Construction Set, Cadaver, Elvira jump&run game, Elvira Mistress o/t Dark, Jaws of Cerberus, Eye o/t Beholder 3, Escape from Hell, Fascination, Fountain of Dreams, Geisha, Heart of China, Ishar 2, King's Quest 5, Lands of Lore, Laura

Bow 2, Les Manley 1, Rise o/t Dragon, Space Quest 4, Spellcasting 101 en 201, Spirit of Adventure (dts) Tel. 010- 4790642 na 18.00 uur.

Te koop op CD-ROM: Rebel Assault 75,=, Myst FL. 80,=, 7th Guest FL. 35,=, Windows 49'er games FL. 15,=. Image Library FL. 20,=, Grolier Encyclopedie FL. 50,=. Alles samen voor FL. 220,=.
Op floppy: Blue Max o/t Great War FL. 40,=, Indycar FL. 15,=, Lemmings FL. 15,=, Alles samen voor FL. 55,=. Wil ook ruilen tegen andere spellen (alleen CD-ROM), Bellen na 16.30 uur (Patrick) Tel. 046-751025.

AMIGA AANGEBODEN

Amiga 500 + monitor + extra diskdrive + 1Mb. geheugen + 2 joysticks + 450 disks. Prijs FL. 1000,=. Tel. 03435-75196 (Patrick).

MSX AANGEBODEN

NMS8250 met PC kleurenmonitor, muis, joystick, boeken, tijdschriften, 70 diskettes, printer NMS1431. FL. 650,=. Tel. na 18.00 uur: 08303-15164 (Erik).

PC GEVRAAGD

Gezocht tegen betaling of ruilen tegen ander spel: Cobra Mission, Protostar, Freddy Pharkas, X-Wing. Alleen origineel en met handleiding. Tel. 05423-86903 (Jos).

Ik ben op zoek naar Sam & Max Hit the Road op diskette of CD. Ik wil ruilen tegen Mortal Kombat 2, Warcraft, Aladdin, Battle Isle 2, Dune 2, Quest for Glory 4, Blackthorne of ander spel. Heb je 'm te koop, dan wil ik wel over de prijs onderhandelen. Tel. 02152-50425, vraag naar Olav.

AMIGA GEVRAAGD

Ik zoek de spellen Ishar 1,2 en 3, Crystals of Arborea, Dungeon Master, Chaos Strikes Back, Legends of Valour. Het moeten versies zijn die op de A1200 draaien. Alleen Engels, geen Duitse of Franse versies. Van Ishar 1,2,3 liefst de AGA-A1200 versies. Alles alleen origineel met handleiding. Tel. 05921-42932 na 18.00 uur

Gezocht: Bard's Tale Construction Set! Tevens het spel Black Crypt en oplossingen en/of tips voor de spellen Knightmare en Perihelion. Wie helpt! Voor de Bard's Set ben ik bereid een goede prijs te betalen. Manuel Regien, Dingspil 62, 9481 GK Vries (Dr.). Tel. 05921-42932 na 18.00 uur.

MSX GEVRAAGD

Welke vroegere abonnee van de "MSX GIDS" is nog in het bezit van nr. 13 waarin de spelregels zijn opgenomen van het MSX homecomputerspel "Feud" (waarschijnlijk jaargang 1987) en is bereid dat nummer af te staan c.q. mij een fotokopie van genoemde spelregels toe te zenden. Kosten worden vergoed. G. Kelder, Porcellisstraat 4, 7545 XZ Enschede. Tel. 053-311909.

PC RUILEN

Ruilen: mijn King's Quest 7 of Gabriel Knight (cd-versie) tegen jouw Kyrandia 3. Verder te ruil of te koop de volgende disketteversies die allemaal af werken op een AT286: Ecoquest, Lost Secret of the Rainforest, Conquest of the Longbow, Red Baron, King's Quest 5, Rise of the Dragon en King's Quest 6. Tel. 078-193840 na 19.00 uur, Johan.

Ruilen: mijn Kyrandia 3 CD-ROM tegen jouw King's Quest 7 CD-ROM. Voor andere titels niet bellen. Vraag naar Henk. Tel. 033-805185 tussen 19.00 en 20.00 uur.

CD-ROM: Mijn Battle Isle 2 + update 1.0.5 tegen jouw NHL Hockey '95 CD-ROM.
Disk: Mijn Wing Commander Academy tegen jouw Sabre Team CD of World Cup Year '94. Mijn Fifa Int. Soccer tegen jouw Wing Commander Armada CD of Transport Tycoon. Alleen origineel en kompleet met documentatie! Bel tussen 16.30 en 21.00 uur 01620-52715 (Dennis).

Ik heb op CD-ROM: Iron Helix en King's Quest 6 (OEM). Graag ruilen tegen Inherit the Earth CD of Armoured Fist CD. Ik heb op disk Indianapolis 500 te ruil tegen Battle Bugs. Tel. 015-615910 (Ramin).

Mijn Gabriel Knight OEM (CD + handleiding en storybook) tegen jouw Sam & Max Hit the Road, Super Hero League of Hoboken, Alone in the Dark 2 CD of Police Quest 4 CD. Tel 01620-52715 (bereikbaar ma t/m do tussen 16.00 en 21.00 uur en vr t/m zo tussen 13.00 en 22.00 uur. Vragen naar Sander). Schriftelijk: Marselaar 32, 4907 LG Oosterhout (NB).

OS/2 Warp NL CD-ROM te koop voor FL. 125,= of te ruil tegen 2 CD-ROM spellen; het liefst Myst en Megarace. Ook nog te koop voor FL. 25,= p.st.: Prehistorik 2, Accolade Pro Sports Challenge, Titus the Fox, Larry 5 (5.25"), Trolls, F117A Stealth Fighter 2, Comanche Maximum Overkill, Comanche Max. Overkill mission disk 1, Oranje Kampioen (Davilex), Eco Quest 1, Red Baron, Shuttle CD-ROM, Legend of Kyrandia 1 CD-ROM. Of ruilen tegen een leuk spel. Te koop Motor Stars CD-ROM FL. 30,=. Bel 02526-75030 na 18.00 uur en vragen naar Peter.

Ik heb de volgende spellen te ruil: SimCity 2000, Monkey Island 2, Police Quest 2/3, Larry 1/3/5, Sam & Max, Day of the Tentacle, Lands of Lore, Dune 2, UFO, Links 386 PRO, Red Baron, Jurassic Park, Doom, Wolfenstein 3D, Gunship 2000.
Ik zoek de volgende spellen: Ishar 3, Realms 2, Star Trail, Might & Magic 3/5, King's Quest 5/6. Bel 02522-15141, vraag naar Jeroen, anders naar Jelle, na 16.00 uur.

Aangeboden: Woodruff, Alone i/t Dark 2, Mad-Dog 1, Companions of Xanth, Wrath o/t Gods, Gabriel Knight, Inherit the Earth, Kyrandia 3, Kick Off 3, Kings Quest 7, Police Quest 4, Little Big Adventure, 7th Guest, Under a Killing Moon.
Gevraagd: Alone i/t Dark 3, Big Red Adventure, Death Gate, Discworld, Dragon Lore, Dreamweb, Ecstatica, Hell, Must, Noctropolis, Return to Ringworld, Sam & Max.
Alles op CD-ROM, OEM versies geen probleem. Aangeboden CD's ook te koop. Tel. 04705-3481 (alleen tussen 17.00 en 18.00 uur).

Mijn Mortal Kombat 1/2, Street Fighter Turbo, Aladdin, Lion King, SimCity 2000, Quarantine tegen jouw Eric the Unready, Cobra Mission, Larry 1 t/m 6, Police Quest 1 t/m 4, Peppers in Time, Lost in Time, Theme Park. Tel. 01825-2402 (Ferdinant). Tevens gevraagd Fasttracker 2.01. Te koop of ruilen tegen Mortal Kombat 2.

DIVERSEN

Amiga medewerkers gezocht! Onze groep zoekt nog een laatste lid dat, net als wij, bedreven is in het ontwerpen van Hardtrance/Gabber op de Amiga (m.b.v. Prototracker). Het contract met de platenmaatschappij is al rond en we zoeken nog één persoon die pakkende nummers kan ontwerpen. Stuur je module/demo op een disk/bandje naar:
Genetic Engineering, Dingspil 62, 9481 GK Vries (Dr.). Iets via de telefoon laten horen is wat ongebruikelijk maar als je dat wilt bel dan na 18.00 uur 05921-42932 (Manuel).

PC kontakten gezocht. Gehele land. Bel na 18.00 uur naar Martijn.

HELP!!

Een Roleplayer zit vast!
Eye of the Beholder 1 en 2: Bij EotB 1 kom ik al vast te zitten in het tweede level. Heeft iemand tips of kaarten voor dit spel? Bij EotB 2 zit ik vast op de "TEST 1e verdieping" en op de "TEST 2e verdieping". Op de 1e verdieping kom ik niet voorbij de Mantis beesten die na de lichtbundels aan de andere kant verschijnen. Wat doe ik verkeerd? Op de 2e verdieping kom ik niet verder dan de kamer waarin zich 4 schakelaars bevinden en het bord "faith is the key". Ik krijg de laatste deur in de gang niet open. In welke volgorde of op welke manier moet ik de schakelaars omzetten om alle vier de deuren open te krijgen? Ik heb alle tips en kaarten uit de Software Gids maar nog kom ik er niet uit. Wie helpt? Evt. onkosten worden -na overleg- vergoed. Manuel Regien, Dingspil 62, 9481 GK Vries. Tel. 05921-42932 na 18.00 uur.

Wie kan mij helpen aan codewoorden of cheats voor Rebel Assault (CD-ROM). Ik blijf al vele maanden steken in het eerste level en begin stevig te balen. Wie mij ECHT helpt krijgt van mij het spel Dark Seed incl. luxe handboek als dank toegestuurd. Bellen na 18.00 uur, 01736-96050, vragen naar Rob.

SOFTGOLD ART

STAR WARS DARK FORCES™









The Dark Side just got darker!













HomeSoft *Thuis op uw Computer*

Küppersweg 63 • 2031 EB Haarlem • Tel. 023-311241 • Fax 023-318488

Bel voor uw dichtstbijzijnde geautoriseerde dealer.

